KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2021

Buku Panduan Guru

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Dyah M. Sulistyati
Sri Wahyaningsih
I Wayan Wijania

Satuan PAUD

Disclaimer: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbaharui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Buku Panduan Guru Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila
untuk Satuan PAUD

Penulis
Dyah M. Sulistyati
Sri Wahyaningsih
I Wayan Wijania

Penelaah
Yuliati Siantajani

Penyelia
Pusat Kurikulum dan Perbukuan

Penyunting
Dewaki Kramadibrata

Ilustrator
I Wayan Wijania
Malikul Falah

Penata Letak (Desainer)
Erwin

Penerbit
Pusat Kurikulum dan Perbukuan
Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat

Cetakan pertama, 2021
ISBN: 978-602-244-565-4

Isi buku ini menggunakan huruf Nunito12/17 pt., Vernon Adams, Cyreal.
xii, 148 hlm.: 21 × 29,7 cm.

Kata Pengantar

Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mempunyai tugas penyiapan kebijakan teknis, pelaksanaan, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan pelaksanaan pengembangan kurikulum serta pengembangan, pembinaan, dan pengawasan sistem perbukuan. Saat ini, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengembangkan kurikulum beserta buku teks pelajaran (buku teks utama) untuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini yang mengusung semangat merdeka belajar. Adapun kebijakan pengembangan kurikulum ini tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.

Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dan guru untuk mengembangkan potensinya. Untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum tersebut, diperlukan penyediaan buku teks pelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Buku teks pelajaran merupakan salah satu bahan pembelajaran bagi siswa dan guru.

Pada tahun 2021, kurikulum dan buku teks pelajaran untuk Satuan PAUD ini akan diimplementasikan secara terbatas di Sekolah Penggerak. Hal ini sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1177/M/2020 tentang Program Sekolah Penggerak. Tentunya umpan balik dari guru, orang tua, dan masyarakat di Sekolah Penggerak sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan kurikulum dan buku teks pelajaran ini.

Selanjutnya, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, penyunting, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat bermanfaat untuk mendukung pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

Jakarta, Juni 2021

Kepala Pusat Kurikulum dan Perbukuan,

Maman Fathurrohman, S.Pd.Si., M.Si., Ph.D.

NIP 19820925 200604 1 001

Prakata

Buku Panduan Projek Penguatan Pelajar Pancasila ini menyajikan pembelajaran dengan pendekatan yang dinamis dialogis. Sejak membuat perencanaan, anak sudah dilibatkan untuk menentukan projek, guru berperan memantik ide dan mendampingi selama proses pembelajaran. Guru tidak memaksakan kehendaknya. Anak ditempatkan sebagai pribadi yang berdaya dan mempunyai kemauan kuat.

Menurut Jalongo (2007 : 84), motivasi seseorang akan terbentuk karena ketertarikannya. Oleh karena itu menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang menarik bagi/untuk anak. Pembelajaran yang dirancang hendaknya kontekstual, dekat dengan kehidupan nyata di sekitarnya sehingga menumbuhkan ketertarikan anak. Pembelajaran berbasis projek membutuhkan ketelitian, kesabaran dan konsentrasi dengan tetap memperhatikan kegembiraan bermain. Pembelajaran tersebut dimaksudkan agar anak terampil, tidak mudah putus asa, dapat bekerja sama, dan dapat memecahkan permasalahan dengan cara yang kreatif.

Kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran berbasis projek ini memanfaatkan alam semesta dan berbagai sumber belajar, supaya anak dapat menghargai ciptaan Tuhan. Anak terkoneksi dengan dirinya sendiri, orang tua, teman dan alam semesta, sehingga tercipta kehidupan yang harmonis.

Selamat berproses.

Tim Penulis

Petunjuk Penggunaan Buku

Buku Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila adalah buku pedoman untuk guru PAUD yang merupakan bagian yang tidak teripisahkan dari kelima buku pedoman lain.

Buku ini memberikan contoh penerapan pendekatan projek yang di dalamnya mengandung muatan Profil Pelajar Pancasila. Beragam teori dan metode yang sudah dijabarkan di kelima buku lain akan terlihat implementasinya di Buku Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Kegiatan projek yang dicontohkan memang masih dalam tahapan menyambut perayaan hari besar nasional, keagamaan, maupun tradisi budaya setempat. Akan tetapi, pendekatan projek ini sebenarnya juga dapat dikemas rancangan pembelajaran.

Bab 1 memberikan gambaran tentang profil pelajar Pancasila dan apa hubungannya dengan capaian pembelajaran. Untuk mewujudkan dimensi profil pelajar yang mandiri, berkebinekaan global, bergotong royong, guru dapat mengembangkan melalui desain pembelajaran di mana anak dapat mengenal identitas dirinya, budayanya, dan mengenal apa itu Pancasila.

pada terwujudnya pelajar yang mampu berpikir kritis, komprehensif, dan bangga dengan jati dirinya sebagai anak Indonesia. Dengan kata lain, karakteristik Pelajar Indonesia adalah pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai norma-norma Pancasila.

Profil Pelajar Pancasila dalam pendidikan di Indonesia dijabarkan ke dalam enam dimensi sebagai berikut: (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia; (2) mandiri; (3) bergotong-royong; (4) berkebinekaan global; (5) bernalar kritis; dan (6) kreatif. Profil Pelajar Pancasila dapat dijadikan pegangan bagi seluruh pemangku kepentingan, terutama guru serta pelajar, dalam menjalankan proses pembelajaran. Keenam dimensi tersebut juga perlu dilihat sebagai satu kesatuan yang tidak terpisahkan, sebagaimana yang diilustrasikan dalam Gambar 1.1.

Beriman, bertakwa kepada TYME dan berakhlak mulia
Berkebinekaan global
Mandiri
PELAJAR PANCASILA
Bergotong Royong
Bernalar kritis
Kreatif

Gambar 1.1 Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila
Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2021)

2 **Buku Panduan Guru** Projek Profil Pelajar Pancasila untuk Satuan PAUD

Kemendikbud menetapkan tema-tema projek yang perlu diterapkan pada satuan pendidikan di seluruh Indonesia. Tema-tema tersebut adalah: (1) Aku Sayang Bumi; (2) Aku Cinta Indonesia; (3) Bermain dan Bekerja Sama; dan (4) Imajinasiku.

Di tingkat PAUD, pencapaian profil pelajar Pancasila dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis proyek. Untuk memastikan bahwa proyek-proyek tersebut sejalan dengan tujuan untuk membangun Profil Pelajar Pancasila, Kemendikbud menetapkan tema-tema projek yang perlu diterapkan pada satuan pendidikan di seluruh Indonesia. Tema-tema tersebut adalah: (1) Aku Sayang Bumi; (2) Aku Cinta Indonesia; (3) Bermain dan Bekerja Sama; dan (4) Imajinasiku.

Gambar 1.2 Tema Besar Proyek Profil Pelajar Pancasila

BAB 1 Pelajar Pancasila 5

Bab 2 lebih banyak memberikan gambaran bagaimana profil pelajar Pancasila dan apa itu pendekatan pembelajaran berbasis projek.

Dalam pendidikan, pendekatan projek dimaknai sebagai investigasi mendalam tentang suatu topik yang menarik untuk dipelajari. Investigasi ini biasanya dilakukan oleh kelompok kecil anak dalam suatu kelas atau bisa juga keseluruhan kelas, dan terkadang juga dilakukan oleh anak secara individual.

Mengapa hampir semua anak suka bermain rumah-rumahan? Karena rumah adalah sesuatu yang kontekstual, dekat dengan anak, yang dia lihat setiap hari. Anak berusaha merepresentasikan apa yang dia lihat menjadi suatu karya nyata. Saat bermain, anak melakukan serangkaian uji coba, menginvestigasi cara membuat struktur atap yang mengharuskannya untuk merombak beberapa kali, mengganti material atap, memberi tali penguat, sampai berhasil membuat atap yang kuat. Proses ini membutuhkan waktu sampai beberapa hari dan anak menikmati prosesnya itu karena ide atau inisiatif kegiatan berasal dari minatnya sendiri.

Gambar 2.1 Anak bermain rumah-rumahan
Sumber Foto: KB Little Star Kids Activity Center Salatiga dan PAUD SALAM Yogyakarta

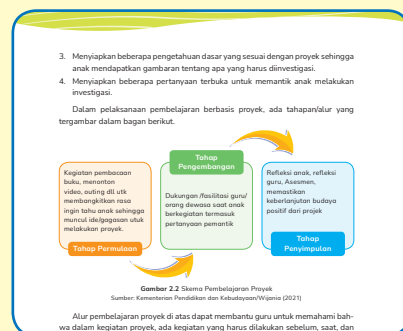
12 **Buku Panduan Guru** Proyek Profil Pelajar Pancasila untuk Satuan PAUD

Alur pembelajaran projek ini untuk membantu guru untuk memahami bahwa dalam kegiatan projek, ada kegiatan yang harus dilakukan sebelum, saat, dan setelah projek. Tahapan-tahapan projek ini membutuhkan kesabaran, ketekunan, dan kreativitas. Guru perlu mengantisipasi apabila proses pembelajaran saat projek tidak berjalan sesuai dengan yang direncanakan karena hal tersebut dapat menjadi proses pembelajaran yang bermakna. Melalui pembelajaran projek ini, anak difasilitasi untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri.

3. Menyiapkan beberapa pengetahuan dasar yang sesuai dengan proyek sehingga anak mendapatkan gambaran tentang apa yang harus diinvestigasi.
4. Menyiapkan beberapa pertanyaan terbuka untuk memantik anak melakukan investigasi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, ada tahapan/alur yang tergambar dalam bagan berikut.

Gambar 2.2 Skema Pembelajaran Proyek
Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan/Wijania (2021)

Alur pembelajaran proyek di atas dapat membantu guru untuk memahami bahwa dalam kegiatan proyek, ada kegiatan yang harus dilakukan sebelum, saat, dan

Bab 3 memberikan contoh tentang kegiatan-kegiatan projek sesuai tema besar yang telah ditentukan dan dilaksanakan dalam rangka perayaan tradisi budaya lokal dan momen-momen tertentu. Misalnya, perayaan Hari Bumi, Hari Ibu, Hari Ayah, Hari Kemerdekaan RI, Hari Kebangkitan Nasional, ulang tahun sekolah, dan perayaan tradisi budaya lokal, seperti Sekaten, Saparan, Galungan, Kuningan, dsb.

A. Tema Aku Sayang Bumi

Pembelajaran pada tema Aku Sayang Bumi ini bertujuan untuk mengenalkan anak pada perubahan iklim global serta bagaimana mencari solusi kreatif yang bisa dilakukan oleh anak.

A. Tema Aku Sayang Bumi

Bumi ini sangat cukup untuk seluruh umat manusia, namun tidak cukup untuk satu manusia serakah.
Mahatma Gandhi

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan di tema besar "Aku Sayang Bumi" bisa dilakukan untuk menyambut Hari Bumi. Tema besar ini harus dipetakan menjadi beberapa **topik** dengan menggunakan *peta konsep* dalam perencanaan pembelajaran sehingga nantinya bisa memunculkan beberapa alternatif kegiatan proyek yang sesuai dengan minat anak. Peta konsep ini harus dibuat sebelum merancang kegiatan proyek. Namun, dalam perjalanan diskusi dan proses berlangsungnya proyek, sangat mungkin ide-ide anak dan guru berkembang. Oleh karena itu, ketika ada ide-ide yang perlu ditambahkan, peta konsep dapat ditambahkan.

B. Tema Aku Cinta Indonesia

Anak-anak perlu mengenal dan mempelajari seni budaya mereka masing-masing agar mereka bangga menjadi anak Indonesia dan keberadaan seni budaya tersebut tetap lestari.

B. Tema Aku Cinta Indonesia

Kebudayaan nasional kita adalah segala puncak-puncak dan sari-sari kebudayaan daerah di seluruh kepulauan Indonesia, yang lama maupun yang baru yang berjiwa nasional.
Ki Hadjar Dewantara

Tema "Aku Cinta Indonesia" ini harus dipetakan terlebih dahulu untuk menjajaki beberapa topik yang bisa dikembangkan. Dari topik yang muncul, dapat dirancang kegiatan proyek yang mendekatkan anak pada kearifan lokal di daerahnya. Misalnya melalui pembuatan makanan khas setempat (jajanan/cemilan), oleh-oleh (*souvenir*) sederhana khas daerahnya dan pengenalan aneka kegiatan budaya setempat. Pelaksanaan kegiatan ini dapat dilakukan untuk merayakan hari-hari besar, antara lain hari jadi kota/kabupaten, hari besar keagamaan, peringatan Hari Kemerdekaan, ataupun kegiatan adat/budaya setempat.

C. Tema Bermain dan Bekerja Sama

Pembelajaran dalam tema “Bermain dan Bekerja Sama” ini bertujuan untuk mengajak anak berinteraksi dengan teman yang beragam sehingga dapat menghormati orang lain yang berbeda dengan dirinya, mampu bekerja sama, mau berbagi dan tidak membeda-bedakan teman. Anak bisa hidup rukun dan damai di mana pun dia berada.

C. Tema Bermain dan Bekerja Sama

Dunia anak adalah dunia bermain yang menyenangkan. Mereka bisa bermain bersama, merdeka berpikir dan bertindak.
Tim Buku 6

Tema “Bermain dan Bekerja Sama” ini masih harus dipetakan terlebih dulu menjadi beberapa topik agar guru dapat mengembangkannya menjadi sebuah proyek pembelajaran. Kegiatan-kegiatan proyek yang dirancang diharapkan dapat menstimulasi semangat kerja sama antar-anak, menguatkan nilai-nilai Bhineka Tunggal Ika, yaitu tidak membeda-bedakan teman, saling menghargai, mau bekerja sama dan mau berbagi.

Contoh pemetaan tema “Bermain dan Bekerja Sama” adalah sebagai berikut.

D. Tema Imajinasiku

Melalui imajinasi dan bermain, anak belajar untuk mengenali dunianya. Imajinasi membantu perkembangan kognitif dan sosial pada anak. Oleh karena itu, pada tema Imajinasiku ini anak distimulasi dengan serangkaian kegiatan yang bisa membangkitkan rasa ingin tahu dan memperkuat imajinasinya.

D. Tema Imajinasiku

Tanda sejati dari kecerdasan adalah bukan pengetahuan, tetapi imajinasi.
Albert Einstein

Kegiatan proyek yang dilakukan pada tema “Imajinasiku” adalah serangkaian kegiatan yang bisa menstimulasi rasa ingin tahu dan imajinasi anak sehingga anak dapat membuat rekayasa dan memanfaatkan teknologi dalam menciptakan karya yang inovatif dan kreatif. Untuk melihat alternatif proyek yang bisa dilakukan, guru perlu memetakan dulu tema Imajinasiku menjadi topik-topik yang menarik supaya bisa menginspirasi anak untuk membuat suatu proyek. Seiring berjalannya kegiatan proyek, bisa saja ide-ide anak dan guru berkembang. Oleh sebab itu, apabila ada ide yang muncul, ide-ide dapat ditambahkan pada peta konsep. Contoh pemetaan

Proses pembelajaran dengan pendekatan projek membutuhkan peran orang tua dan masyarakat. Oleh karena itu, perlu membangun kesepakatan dan kesepahaman antara orang tua dengan sekolah. Sekolah sebaiknya mensosialisasikan kepada orang tua tentang pembelajaran berbasis projek dan hal-hal apa yang perlu disinergikan antara pihak sekolah dan orang tua. Misalnya, dari segi pelibatan orang tua saat kegiatan projek untuk menjadi narasumber ataupun membantu memfasilitasi.

Bab 4 Penutup

Buku Panduan Guru Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila ini disusun berdasarkan kurikulum yang memerdekakan, baik bagi anak maupun guru. Kurikulum merdeka memberi ruang seluas-luasnya kepada tiap sekolah untuk menerjemahkan sesuai dengan kondisi masing-masing daerahnya serta memberi ruang kepada anak untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensinya.

Demikian petunjuk singkat Buku Panduan Guru Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Selamat membaca dan mencoba mempraktikkan.

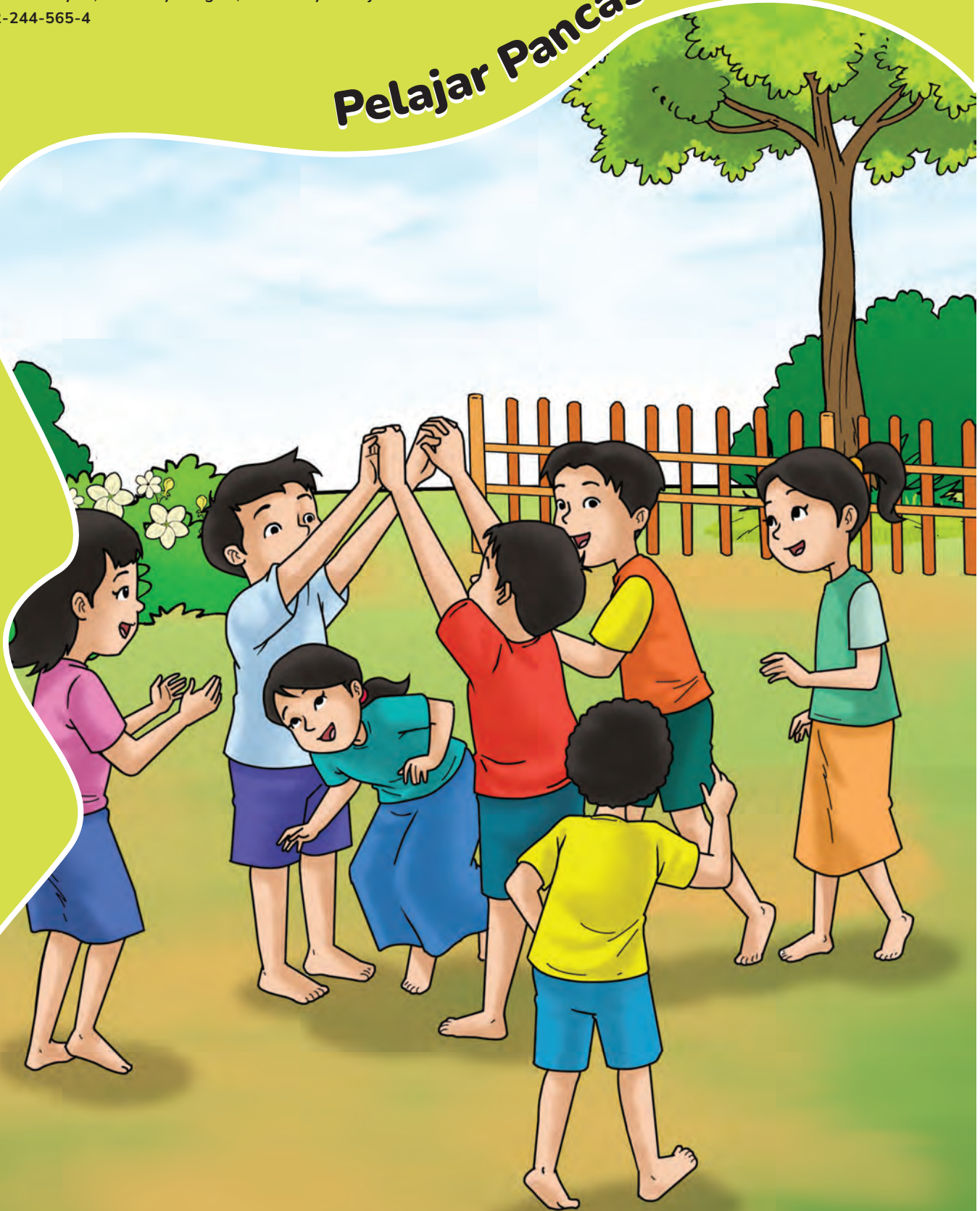
Daftar Isi

Daftar Gambar

Guru jangan hanya memberi pengetahuan yang perlu dan baik saja, tetapi harus juga mendidik si murid akan dapat mencari sendiri pengetahuan itu dan memakainya guna amal keperluan umum. Pengetahuan yang baik dan perlu itu yang manfaat untuk keperluan lahir batin dalam hidup bersama.

Ki Hadjar Dewantara

Dengan adanya budi pekerti, tiap-tiap manusia berdiri sebagai manusia merdeka (berpribadi) yang dapat memerintah atau menguasai diri sendiri. Inilah manusia beradab dan itulah maksud dan tujuan pendidikan dalam garis besarnya.

Ki Hadjar Dewantara

A. Profil Pelajar Pancasila

Pancasila adalah dasar negara Republik Indonesia. Semua warga negara diwajibkan memahami dan mengamalkan Pancasila serta menjadikan Pancasila sebagai pegangan hidup. Dalam proses pembelajaran, Pancasila tidak sebatas pada konteks pengetahuan belaka, namun harus sampai pada bagaimana mengaplikasikan dalam kehidupan yang nyata. Pendidikan di Indonesia semestinya mengarah pada terwujudnya pelajar yang mampu berpikir kritis, komprehensif, dan bangga dengan jati dirinya sebagai anak Indonesia. Dengan kata lain, karakteristik Pelajar Indonesia adalah pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai norma-norma Pancasila.

Profil Pelajar Pancasila dalam pendidikan di Indonesia dijabarkan ke dalam enam dimensi sebagai berikut: (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia; (2) mandiri; (3) bergotong-royong; (4) berkebinekaan global; (5) bernalar kritis; dan (6) kreatif. Profil Pelajar Pancasila dapat dijadikan pegangan bagi seluruh pemangku kepentingan, terutama guru serta pelajar, dalam menjalankan proses pembelajaran. Keenam dimensi tersebut juga perlu dilihat sebagai satu kesatuan yang tidak terpisahkan, sebagaimana yang diilustrasikan dalam Gambar 1.1.

Gambar 1.1 Enam dimensi Profil Pelajar Pancasila
Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2021)

Keenam dimensi yang disebutkan di atas hendaknya terintegrasi ke dalam semua aspek pembelajaran sehingga memengaruhi dan terlihat baik dalam tingkah laku anak maupun guru. Upaya untuk membumikan muatan nilai-nilai luhur tersebut pada anak usia dini merupakan tantangan tersendiri. Oleh karena itu, kreativitas guru sangat dibutuhkan untuk mengemas kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, terintegrasi dengan kehidupan nyata dan lingkungan sekitarnya. Seperti yang diungkapkan oleh Ki Hadjar Dewantara bahwa mempelajari pengetahuan saja tidak cukup, pelajar perlu menggunakan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata. Contoh dalam kehidupan sehari-hari, misalnya anak berdoa sebelum makan, terbiasa mengucapkan salam, berani mengungkapkan pendapat, bisa bekerja sama, tidak memilih-milih teman, bangga dengan jati dirinya, bertanggung jawab membereskan mainan setelah main, suka tantangan, dan tidak mudah menyerah.

B. Capaian Pembelajaran

Penyusunan Capaian Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat dimaknai sebagai sebuah tanggapan terhadap adanya kebutuhan untuk menguatkan peran PAUD sebagai pondasi jenjang pendidikan dasar. Di samping itu, capaian pembelajaran mampu memberikan kerangka pembelajaran yang memandu pendidik di satuan PAUD dalam memberikan stimulasi yang dibutuhkan oleh anak usia dini.

Sejumlah rasional yang mendasari penyusunan Capaian Pembelajaran di jenjang PAUD adalah:

1. Memberikan lebih banyak ruang kemerdekaan bagi satuan PAUD untuk menetapkan kebutuhan pengajaran dan pembelajaran.
2. Menguatkan transisi PAUD-SD.
3. Menguatkan artikulasi penanaman dasar-dasar literasi dan STEAM sejak jenjang PAUD.
4. Lebih memberikan pijakan bagi anak untuk memahami jati dirinya dan dunia.

Adapun tujuan capaian pembelajaran di PAUD adalah memberikan arah yang sesuai dengan usia perkembangan anak pada semua aspek perkembangan (nilai agama-moral, fisik motorik, emosi-sosial, bahasa, dan kognitif) agar anak siap mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan demikian, pada akhir fase pondasi, anak menunjukkan kegemaran mempraktikkan dasar-dasar nilai agama dan budi pekerti; kebanggaan terhadap jati dirinya; kemampuan literasi dan dasar-dasar sains, teknologi, rekayasa, seni dan matematika untuk membangun kesenangan belajar dan kesiapan mengikuti pendidikan dasar.

C. Kaitan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Capaian Pembelajaran

Keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila, seperti yang terlihat pada Gambar 1.1, tidak diajarkan secara khusus dalam pembelajaran, tetapi menjadi acuan dalam menyusun kurikulum di PAUD. Dimensi ini harus terintegrasi dalam Capaian Pembelajaran dan muatan pembelajaran yang ada dalam Kurikulum Operasional Sekolah (KOS) sehingga diharapkan sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar, anak sudah mulai memiliki fondasi nilai-nilai profil pelajar Pancasila.

Capaian Pembelajaran dan Profil Pelajar Pancasila memiliki keterkaitan yang sangat erat. Capaian Pembelajaran nilai agama dan budi pekerti terkait dengan dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Rancangan pembelajaran yang disiapkan oleh guru harus bisa memberikan stimulasi supaya anak bisa mengenal agamanya, beribadah sesuai agamanya dengan tetap menunjukkan toleransi kepada pemeluk agama lain serta dapat berperilaku sopan.

Untuk mewujudkan dimensi profil pelajar yang mandiri, berkebinekaan global, bergotong-royong, guru dapat mengembangkan melalui desain pembelajaran agar anak bisa mengenal identitas dirinya, budayanya, dan mengenal apa itu Pancasila. Anak memiliki kesadaran akan dirinya dan lingkungan sekitarnya, terstimulasi motoriknya, dan memahami bagaimana cara hidup yang sehat. Selain itu, anak juga dapat bersosialisasi, mengembangkan emosi yang sehat, serta memiliki motivasi untuk terus mengembangkan diri, dan dapat menjalin komunikasi dengan sekitarnya (CP Jati Diri).

Untuk mewujudkan dimensi profil pelajar Pancasila yang bernalar kritis dan kreatif, stimulasinya lebih pada elemen CP dasar-dasar literasi dan STEAM. Untuk

	Nilai Agama dan Budi Pekerti	Jati Diri	Dasar-Dasar Literasi dan STEAM
Elemen CP	Mengenal ketuhanan, agama, toleransi, kemampuan dasar agama, perilaku akhlak mulia	Identitas diri, budaya, mengenal Pancasila, kesadaran diri dan lingkungan, motorik, hidup sehat, sosial emosional, motivasi, komunikasi	Literasi, nalar kritis, kreatif, eksplorasi, eksperimen, observasi, berkarya, mencipta, menyusun konstruksi, dasar-dasar numerasi
Profil Pelajar Pancasila	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	Mandiri, berkebinekaan global, bergotong-royong	Bernalar kritis, kreatif

	Nilai Agama dan Budi Pekerti	Jati Diri	Dasar-Dasar Literasi dan STEAM
Contoh Kegiatan	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, melakukan ibadah sesuai agamanya, memberi salam pada orang yang lebih tua, menyayangi semua makhluk ciptaan Tuhan, dll.	Mengenal lagu dan tarian daerah setempat, mengenal makanan khas daerah, mengenal dan bermain dolanan khas daerahnya, merawat tanaman dan binatang mengkonsumsi makanan sehat, bekerja sama membuat suatu karya, dll.	Menakar, mengukur panjang-pendek, tinggi- rendah, bereksplorasi dan bereksperimen dengan aneka material lepasan, membuat cerita sederhana/syair, membuat pewarna alami, berkebun, dll.

lebih jelasnya, lihat tabel berikut ini.

Di tingkat PAUD, pencapaian profil pelajar Pancasila dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis projek. Untuk memastikan bahwa projek-projek tersebut sejalan dengan tujuan untuk membangun Profil Pelajar Pancasila, Kemendikbud menetapkan tema-tema projek yang perlu diterapkan pada satuan pendidikan di seluruh Indonesia. Tema-tema tersebut adalah: (1) Aku Sayang Bumi; (2) Aku Cinta Indonesia; (3) Bermain dan Bekerja Sama; dan (4) Imajinasiku.

Gambar 1.2 Tema besar Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Tema-tema ini sangat umum sehingga dapat dikembangkan menjadi beberapa topik yang dapat menginspirasi kegiatan projek. Di dalam rancangan kegiatan projek inilah satuan pendidikan dapat membuat tujuan pembelajaran yang lebih konkret dan kontekstual. Penjelasan yang lebih terperinci tentang hal ini ada di Bab 3.

Sebagai langkah awal (perkenalan) terhadap pembelajaran berbasis projek, kegiatan projek dapat dilaksanakan dalam rangka merayakan hari-hari besar, perayaan tradisi budaya lokal, dan momen-momen tertentu. Misalnya, perayaan Hari Bumi, Hari Ibu, Hari Ayah, Hari Kemerdekaan RI, Hari Kebangkitan Nasional, ulang tahun sekolah, dan perayaan tradisi budaya lokal, seperti Sekaten, Saparan, Galungan, Kuningan, dsb. Guru diharapkan dapat merancang kegiatan projek dengan menggali keragaman sumber daya alam dan budaya daerah masing-masing sehingga ciri khas setiap daerah akan muncul. Dengan demikian, semboyan Bhinneka Tunggal Ika dapat diwujudkan.

1. Tema "Aku Sayang Bumi"

Pembelajaran pada tema "Aku Sayang Bumi" ini bertujuan untuk mengenalkan anak pada perubahan iklim global serta bagaimana mencari solusi kreatif yang bisa dilakukan oleh anak. Tema ini sangat luas dan bisa dikembangkan menjadi beberapa topik. Pemilihan topik yang tepat dapat menginspirasi anak untuk melakukan investigasi mendalam melalui pembelajaran berbasis projek.

Gambar 1.3 Perubahan iklim global

Dalam proses investigasinya, anak mengenali dan belajar merawat ciptaan Tuhan. Anak juga bisa berkreasi menggunakan bahan-bahan yang tidak terpakai untuk memperpanjang waktu gunanya. Guru dapat menyelenggarakan projek-projek kecil agar anak dapat bersyukur atas karunia lingkungan alam sekitar. Rasa syukur ini diwujudkan dengan menjaga kebersihan dan merawat lingkungan alam sekitarnya. Melalui projek-projek ini, diharapkan tumbuh kesadaran anak untuk bersikap dan berperilaku ramah lingkungan. Kelak anak akan terdorong untuk mencari jalan keluar dalam mengatasi masalah lingkungannya serta dapat mempromosikan gaya hidup serta praktik kerja yang lebih berkelanjutan.

2. Tema "Aku Cinta Indonesia"

Gambar 1.4 Seni dan budaya daerah

Seni dan budaya daerah adalah warisan dari para pendahulu kita dan juga merupakan identitas atau ciri khas dari suatu daerah. Seni dan budaya daerah itu sendiri merupakan kekayaan bangsa yang merupakan kekuatan dan menjadi akar budaya nasional. Seperti yang disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara dalam buku II *Kebudayaan* (hlm. 90), "Kebudayaan nasional kita adalah segala puncak-puncak dan sari-sari kebudayaan daerah di seluruh kepulauan Indonesia, yang lama maupun yang baru yang berjiwa nasional."

Salah satu dimensi dalam profil pembelajar Pancasila adalah “berkebinekaan global”. Dimensi ini akan berkembang mulai dari bagaimana setiap individu memperkuat dan mencintai budaya daerahnya masing-masing. Dengan kuatnya akar budaya di dalam masyarakat, bangsa Indonesia tidak akan kehilangan jati diri dan identitasnya untuk menjadi bangsa yang berdaulat sejajar dengan bangsa-bangsa lain di dunia. Anak-anak perlu mengenal dan mempelajari seni budaya mereka masing-masing agar mereka bangga menjadi anak Indonesia dan keberadaan seni budaya tersebut tetap lestari.

Tema “Aku Cinta Indonesia” ini dapat dikembangkan menjadi topik-topik yang terkait dengan kearifan lokal yang kemudian dikemas dalam pembelajaran projek yang dapat menumbuhkan rasa cinta anak terhadap bahasa dan budayanya.

3. Tema “Bermain dan Bekerja Sama”

Gambar 1.5 Bermain bersama

Bermain bagi anak hakikatnya sama dengan orang dewasa bekerja. Bermain dapat memberi kebahagiaan kepada anak. Kebahagiaan akan menumbuhkan kehangatan dan semangat untuk mengembangkan diri. Melalui bermain, anak mengembangkan rasa ingin tahunya, cara berpikirnya, imajinasinya, empatinya, dan akal budinya. Sejak zaman dahulu, nenek moyang kita menggunakan permainan sebagai sarana belajar dan bersosialisasi. Dalam permainan tradisional, selain bermain yang melibatkan aktivitas fisik, selalu ada unsur bekerja sama. Hal inilah yang kurang dalam permainan modern.

Topik yang dikembangkan dalam tema "Bermain dan Bekerja Sama" ini bertujuan untuk mengajak anak berinteraksi dengan teman yang beragam sehingga dapat menghormati orang lain yang berbeda dengan dirinya, mampu bekerja sama, mau berbagi, dan tidak membeda-bedakan teman. Anak bisa hidup rukun dan damai di mana pun dia berada.

4. Tema "Imajinasiku"

Gambar 1.6 Imajinasi anak

Dalam Merriam-Webster, imajinasi didefinisikan sebagai adalah kemampuan untuk membayangkan gambaran tentang sesuatu yang belum pernah dilihat atau dialami. Imajinasi menjadi pintu pembuka ketika kreativitas, kecerdasan, dan kemampuan untuk berpikir yang inovatif bermula. Banyak penemuan penting di dunia ini yang berawal dari imajinasi. Penemuan pesawat terbang berawal dari imajinasi orang yang ingin bisa terbang seperti burung. Penemuan komputer pun berawal dari imajinasi bagaimana bisa memindahkan jalinan otak manusia ke dalam suatu mesin yang bisa berpikir dan memecahkan masalah. Kemudahan-kemudahan yang kita nikmati sekarang adalah hasil penemuan yang berawal dari imajinasi dan rasa ingin tahu yang terus-menerus dipupuk dan dikembangkan.

Setiap anak memiliki imajinasi yang tak terbatas, yang seringkali membuat kita terkagum-kagum. Melalui imajinasi dan bermain, anak belajar untuk mengenali dunianya. Imajinasi membantu perkembangan kognitif dan sosial pada anak. Oleh karena itu, pada tema "Imajinasiku" ini, anak distimulasi dengan serangkaian kegiatan yang bisa membangkitkan rasa ingin tahu dan memperkuat imajinasinya. Aktivitas

yang bisa dilakukan, misalnya, mengamati alam semesta, mengunjungi tempat-tempat yang menarik (museum, pasar, bandara, stasiun, terminal, perpustakaan, pameran, galeri, sentra kerajinan, taman, kantor pos, dll.), menunjukkan karya seni yang kreatif dan inovatif ataupun melihat video yang inspiratif. Melalui serangkaian pembelajaran itu, anak dapat merekayasa dan berteknologi dalam menciptakan karya yang inovatif dan kreatif.

Gambar 1.7 Kegiatan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak
Sumber: Foto KB Little Star Kids Activity Center Salatiga & TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

A. Apa itu Pembelajaran Berbasis Projek (*Project Based Learning*)?

Pernahkah kita melihat seorang anak yang membuat rumah-rumahan dari jajaran kursi atau kolong tangga yang kemudian ditutup dengan selimut? Coba kita perhatikan, sebelum anak membuat rumah-rumahan, pasti terlebih dahulu anak tersebut menyampaikan idenya entah kepada orang tuanya atau temannya. Mereka bermusyawarah sampai menemukan kesepakatan, kemudian mendata barang yang diperlukan. Setelah itu, mereka membagi tugas dan peran, siapa membawa apa dan mengerjakan apa.

Betapa seriusnya anak saat bermain membuat rumah-rumahan. Dia akan belajar bagaimana membuat atap, mengatur posisi atap supaya kainnya tidak bergeser atau turun ke bawah, menambahkan alas, menambahkan cahaya dengan lampu senter, dan masih banyak perubahan dan penambahan yang akan dilakukan setiap harinya. Anak-anak tersebut asyik sekali memodifikasi rumah-rumahannya. Setiap hari ada saja yang dilakukan untuk menyempurnakan karyanya.

Mengapa hampir semua anak suka bermain rumah-rumahan? Karena rumah adalah sesuatu yang kontekstual, dekat dengan anak, yang dia lihat setiap hari. Anak berusaha merepresentasikan apa yang dia lihat menjadi suatu karya nyata. Saat bermain, anak melakukan serangkaian uji coba, menginvestigasi cara membuat struktur atap yang mengharuskannya untuk merombak beberapa kali, mengganti material atap, memberi tali penguat, sampai berhasil membuat atap yang kuat. Proses ini membutuhkan waktu sampai beberapa hari dan anak menikmati prosesnya itu karena ide atau inisiatif kegiatan berasal dari minatnya sendiri.

Gambar 2.1 Anak bermain rumah-rumahan
Sumber: Foto KB Little Star Kids Activity Center Salatiga dan PAUD SALAM Yogyakarta (2020)

Mengapa anak bisa bertahan selama beberapa hari bermain rumah-rumahan? Pertama, anak melakukan kegiatan sesuai keinginan dan minatnya. Kedua, anak belum merasa puas dengan hasil karyanya sehingga ingin mengeksplorasi dan menginvestigasi. Mereka terus-menerus melakukan modifikasi sampai menemukan jawaban atau hasil yang sesuai dengan keinginannya.

Apa yang dilakukan anak-anak dengan kegiatan membuat rumah-rumahan tersebut di atas dapat disebut sebuah projek. Anak melakukan dengan penuh kegembiraan. Mereka dapat menuangkan idenya menjadi sesuatu yang nyata. Menjawab tantangan yang dihadapi dengan solusi yang kreatif dan terus-menerus melakukan modifikasi. Belum tentu hasil akhirnya memuaskan, namun mereka tidak putus asa.

Melalui projek rumah-rumahan tersebut di atas, anak belajar menuangkan ide, membangun pengetahuan dan pemahaman tentang struktur bangunan, konsep luas sempit, konsep tinggi rendah, kerja sama, dan lain-lainnya. Pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari projeknya tersebut akan membekas dan terus diingat oleh anak. Hal ini dapat memberi motivasi kepada anak untuk mengembangkan diri secara terus-menerus.

Keinginan yang kuat dan kemauan berfikir yang terus-menerus untuk mewujudkan keinginannya serta mengasah kemampuannya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi, tidak mudah putus asa dan dapat bekerja sama itulah yang diharapkan dengan cara belajar melalui projek. Mengapa aktivitas anak tersebut dapat dikatakan sebagai projek? Karena apa yang dilakukan anak-anak tersebut sesuai dengan definisi tentang projek yang diutarakan oleh Katz dalam kutipan berikut.

Dalam pendidikan, pendekatan projek dimaknai sebagai investigasi mendalam tentang suatu topik yang menarik untuk dipelajari. Investigasi ini biasanya dilakukan oleh kelompok kecil anak dalam suatu kelas, atau bisa juga keseluruhan kelas, dan kadang-kadang juga dilakukan oleh anak secara individual. Kunci utama pendekatan projek adalah *suatu penelitian yang dilakukan sebagai upaya untuk menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan terkait satu topik yang dimunculkan oleh anak, guru, atau guru yang bekerja sama dengan anak* (Katz, 1994:1).

> “**Kegiatan projek** merupakan suatu petualangan investigasi anak dengan pendampingan guru tentang suatu hal yang menarik minatnya dan anak akan mengalami proses mencari tahu.”

B. Mengapa Menggunakan Pembelajaran Berbasis Projek?

Ki Hadjar Dewantara menekankan pentingnya pembelajaran yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungan sekitar agar pelajar lebih peka, peduli, dan belajar untuk menyelesaikan masalah-masalah yang kontekstual di sekitar mereka. Pandangan Ki Hadjar Dewantara ini sejalan dengan rekomendasi UNESCO-MGIEP (2019) tentang pentingnya pembelajaran kontekstual yang bernuansa lokal. Menurut kajian UNESCO-MGIEP tersebut, pembelajaran yang kontekstual akan membangun kepekaan pelajar akan kondisi lingkungan dan masyarakat, yang akhirnya membangun kompetensi global yang dibutuhkan di Abad ke-21, termasuk untuk menguatkan pembangunan yang berkelanjutan (*sustainable development*).

Para orang tua dan guru yang belum paham tentang konsep bermain pada anak biasanya secara tidak sadar membatasi anak, misalnya dengan mengingatkan, "Hati-hati kalau main, nanti bajunya kotor." "Awas loh nanti jatuh." dan "Jangan pakai pisau, nanti jarinya bisa luka." Seorang anak di TK Sai Prema Kumara Denpasar pernah menyampaikan kepada gurunya, "Aku nggak suka jadi anak kecil. Apa-apa selalu dilarang." Pernyataan anak ini menunjukkan rasa frustrasinya karena merasa selalu dibatasi dalam bereksplorasi, bereksperimen, dan melakukan investigasi. Padahal, yang dibutuhkan anak adalah dukungan supaya akvititas investigasi mereka bisa menyenangkan dan aman. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Yuliati Siantajani dalam buku *Loose Parts—Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD*, yaitu baju kotor bisa dicuci, luka lecet bisa diobati, tetapi mental yang penakut, kurang berani mengambil tantangan/risiko sulit akan dibentuk ketika anak telah beranjak besar (*Loose Parts*, Siantajani 2020). Artinya, pada saat anak bekerja melalui projek, anak dilatih untuk memiliki mental yang tangguh karena ia akan menghadapi tantangan pembelajaran yang terus-menerus harus ia selesaikan.

Proses belajar berbasis projek memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, pengembangan pemikiran dan kerja sama sesuai dengan kemampuan dan ketertarikan masing masing. Jika sejak dini anak sudah terlatih melakukan aktivitas sesuai inisiatifnya dan menemukan solusi-solusi kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya, anak akan memiliki rasa percaya diri yang kuat, tidak mudah putus asa, dan senang mempelajari hal-hal baru.

> Anak-anak yang terlatih belajar berdasarkan kebutuhan hidupnya dan mampu menjawab pertanyaan kritis, mereka akan lebih mudah menghadapi hidupnya, terlatih mengambil keputusan, memiliki penyelesaian masalah (solutif), dan berani mengambil risiko.
>
> **Mohammad Mahpur**

Guru atau orang tua perlu memberi kepercayaan kepada anak untuk melakukan projek sesuai minatnya. Pembelajaran yang dikembangkan harus bisa menggelitik anak untuk memenuhi rasa ingin tahunya dengan melakukan serangkaian uji coba dan investigasi sehingga anak memiliki keberanian mengambil risiko dan mempunyai pengalaman nyata.

Pembelajaran yang dikembangkan dari minat anak yang terus digali, memungkinkan anak untuk mendapatkan manfaat sebagai berikut. (STE(A)M, Siantajani, 2020)

1. Mengembangkan kekuatan dan kemampuan individu.
2. Meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah secara kreatif.
3. Memperoleh rasa memiliki dari proses belajar.
4. Memunculkan kebiasaan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan berpikir proses.
5. Meningkatkan daya ingat atas pembelajaran yang dialaminya.
6. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
7. Mengurangi masalah-masalah perilaku di kelas.

Manfaat yang didapatkan ini sangat membantu anak untuk lebih siap menghadapi segala tantangan dan permasalahan yang akan mereka hadapi di masa depan nanti. Dengan demikian, anak akan tumbuh menjadi generasi yang bermartabat dan siap memasuki dunia global. Kecenderungan pembelajaran yang berangkat dari minat anak ini akan terus berkelanjutan dan dapat difasilitasi melalui pembelajaran projek.

C. Bagaimana Pembelajaran Projek ini Dilakukan di PAUD?

Pembelajaran berbasis projek banyak memberi ruang merdeka baik bagi anak maupun guru. Namun, pembelajaran projek ini bukan merupakan pembelajaran yang sederhana. Oleh karena itu, projek perlu dirancang dengan saksama. Projek harus kontekstual, relevan, sesuai dengan sumber daya dan lingkungan setempat. Bisa jadi, projek yang dilakukan di suatu sekolah sangat berbeda dengan projek di sekolah lainnya karena minat anak atau konteks lingkungan yang berbeda.

Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan guru dalam merencanakan sebuah projek adalah sebagai berikut.

1. Menjajaki kejelasan topik yang diambil. Hal ini akan jelas terlihat apabila guru membuat peta konsep.
2. Mengidentifikasi ketersediaan sumber daya (narasumber/tenaga ahli yang mungkin dibutuhkan, tempat-tempat yang bisa dikunjungi, buku, video).

3. Menyiapkan beberapa pengetahuan dasar yang sesuai dengan projek sehingga anak mendapatkan gambaran tentang apa yang harus diinvestigasi.
4. Menyiapkan beberapa pertanyaan terbuka untuk memantik anak melakukan investigasi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis projek, ada tahapan/alur yang tergambar dalam bagan berikut.

Gambar 2.2 Skema pembelajaran projek

Alur pembelajaran projek di atas dapat membantu guru untuk memahami bahwa dalam kegiatan projek, ada kegiatan yang harus dilakukan sebelum, saat, dan setelah projek.

- Tahap Permulaan

  Tahap Permulaan merupakan curah pendapat antara anak dan guru untuk menangkap minat anak, menggali keingintahuan anak, dan mengangkat peristiwa-peristiwa di sekitar anak yang perlu dihadirkan sehingga anak menyadari tentang berbagai hal di dalam diri dan lingkungan.

  Pada tahapan ini, guru mempersiapkan beberapa hal sebagai berikut.

  1. Mengobservasi anak untuk menangkap ide, minat, kebutuhan anak dan mengangkat kepedulian anak terhadap peristiwa-peristiwa khusus yang terjadi.
  2. Memetakan tema besar menjadi beberapa topik untuk mencari projek yang memungkinkan untuk dilakukan.

3. Mencari sumber-sumber belajar yang relevan dengan projek yang akan dilakukan.
4. Menyiapkan pemantik rasa ingin tahu anak, misalnya melalui kunjungan ke lokasi, buku, atau video yang sesuai topik dan minat anak.
5. Memunculkan suatu permasalahan/pertanyaan yang menginspirasi anak untuk melakukan investigasi.

- Tahap Pengembangan

Pada tahapan ini, guru mendampingi anak dalam melakukan serangkaian proses investigasi. Kegiatan ini dilakukan oleh anak untuk menjawab rasa ingin tahunya dan memecahkan permasalahan yang dihadapi. Guru memberikan dukungan fasilitas dan mendokumentasikan kegiatan anak.

Hal-hal yang perlu diperhatikan guru pada saat pelaksanaan projek sebagai berikut.

1. Mendengarkan dan mengobservasi anak-anak dengan saksama.
2. Memberikan kesempatan yang sama pada semua anak untuk terlibat aktif.
3. Memilih topik berdasarkan minat anak dan tidak ada unsur paksaan.
4. Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan aman.
5. Mengajak anak untuk menyelidiki agar menemukan jawaban atas permasalahan yang dihadapi.
6. Memfasilitasi kebutuhan-kebutuhan anak dalam mengembangkan projek.
7. Mendokumentasikan proses kegiatan, perkembangan, dan karya anak.

Pembelajaran projek pada pendidikan anak usia dini menekankan pada **PROSES**, bukan hanya **PRODUK**.

- Tahap Penyimpulan

Pada tahapan ini, guru sebaiknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. Melakukan refleksi atas hal-hal yang mendukung dan menghambat agar projek berikutnya bisa terlaksana dengan lebih baik.
2. Memastikan adanya keberlanjutan hal-hal baik dan penerapan pengetahuan baru yang sudah diperoleh anak melalui kegiatan projek ke dalam kehidupan sehari-hari.

3. Menyampaikan temuan-temuan anak selama menjalankan projek dan mendiskusikannya agar anak menangkap pesan dari pengalaman belajarnya.

Pelaksanaan tahapan-tahapan projek ini membutuhkan kesabaran, ketekunan, dan kreativitas. Guru perlu mengantisipasi apabila proses pembelajaran saat projek tidak berjalan sesuai dengan yang direncanakan karena hal tersebut dapat menjadi proses pembelajaran yang bermakna. Melalui pembelajaran projek ini, anak difasilitasi untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri.

Ingat!

1. Pembelajaran projek adalah sebuah proses, menghargai kegagalan, dan terus melakukan perbaikan.
2. Alat, bahan, media, dan tempat bermain dipastikan aman untuk anak.
3. Guru memperhatikan keselamatan anak saat bermain.

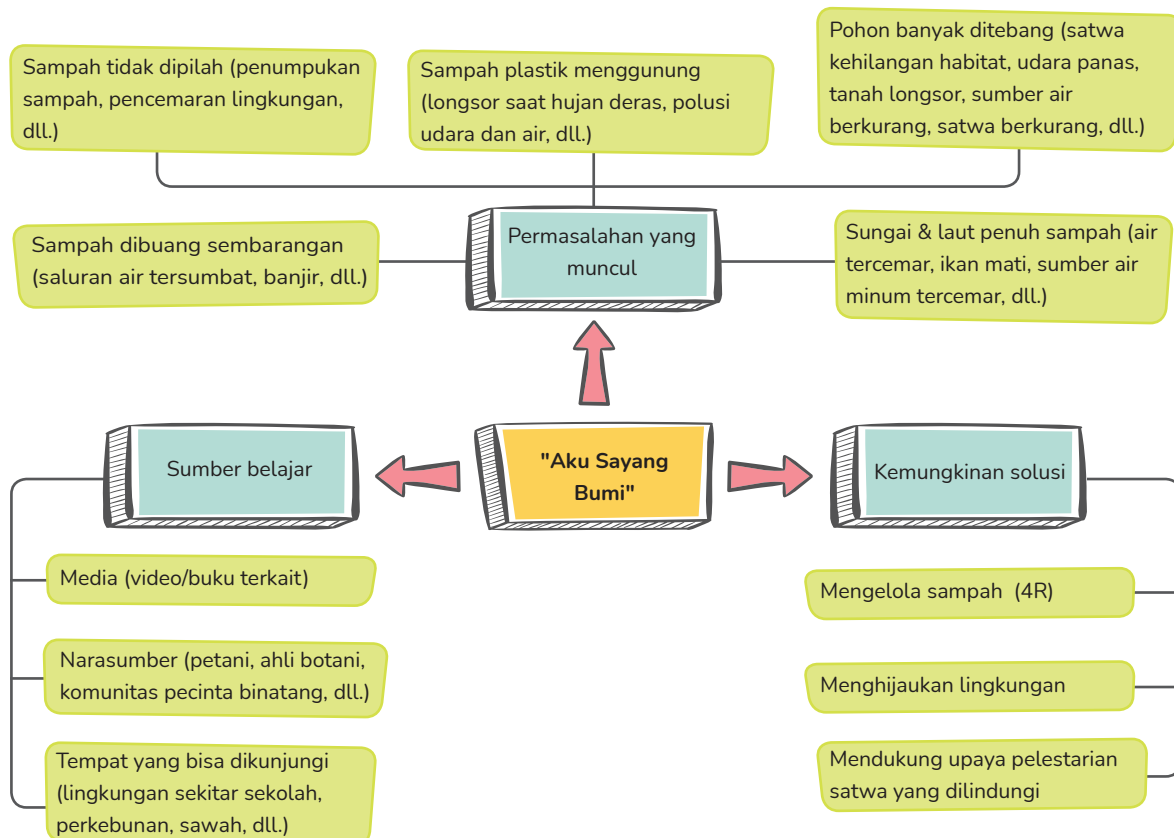
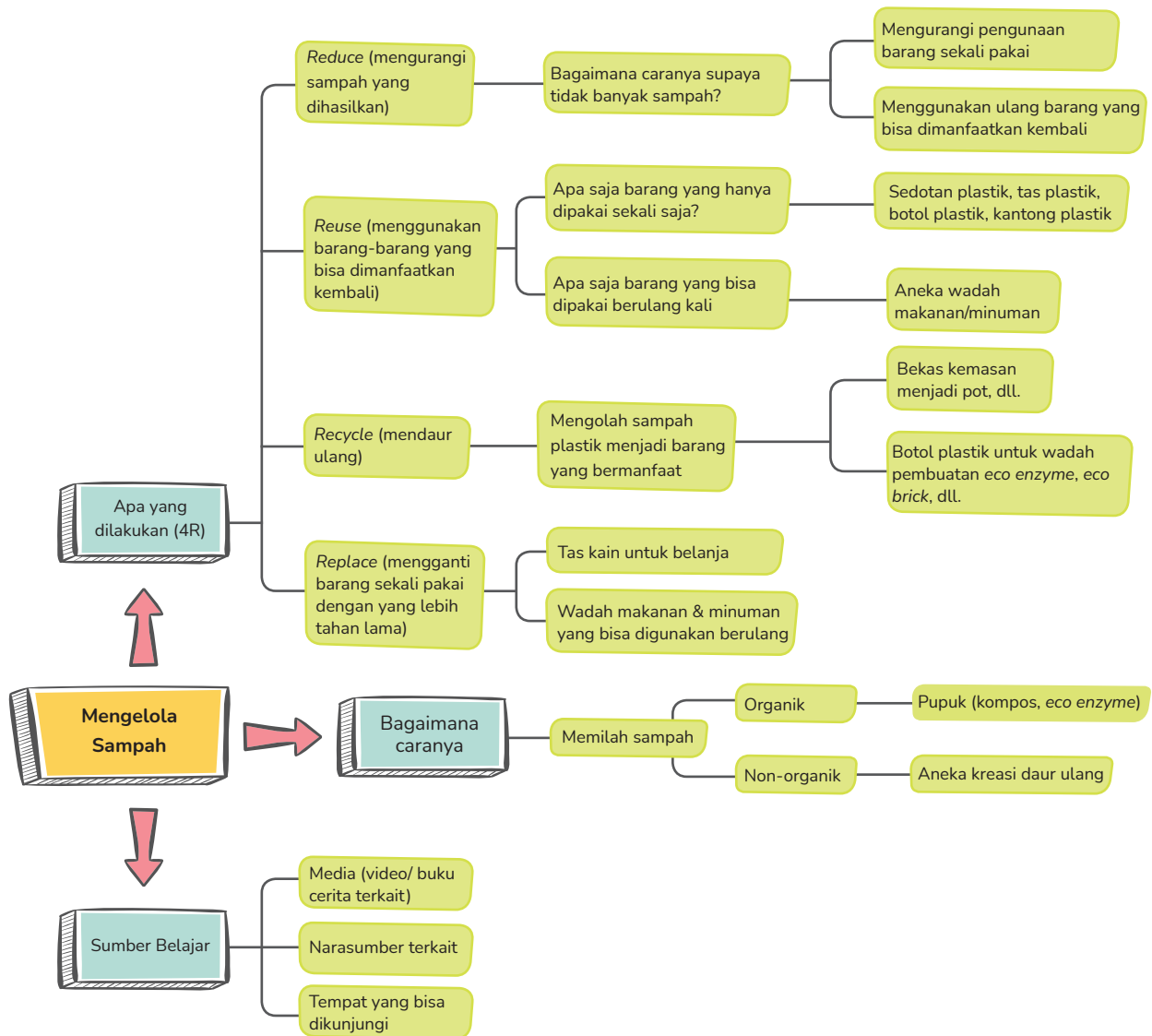
"Anak adalah maha guru bagi dirinya dan sumber belajar bagi teman-temannya, biarkan mereka tumbuh dan berkembang semekar-mekarnya."

Y.B. Mangunwijaya

A. Tema Aku Sayang Bumi

> Bumi ini sangat cukup untuk seluruh umat manusia, namun tidak cukup untuk satu manusia serakah.
>
> **Mahatma Gandhi**

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan di tema besar "Aku Sayang Bumi" bisa dilakukan untuk menyambut Hari Bumi. Tema besar ini harus dipetakan menjadi beberapa **topik** dengan menggunakan peta konsep dalam perencanaan pembelajaran sehingga nantinya bisa memunculkan beberapa alternatif kegiatan projek yang sesuai dengan minat anak. Peta konsep ini harus dibuat sebelum merancang kegiatan projek. Namun, dalam perjalanan diskusi dan proses berlangsungnya projek, sangat mungkin ide-ide anak dan guru berkembang. Oleh karena itu, ketika ada ide-ide yang perlu ditambahkan, peta konsep dapat ditambahkan.

Untuk tema "Aku Sayang Bumi", contoh peta konsepnya adalah sebagai berikut.

Berdasarkan peta konsep di atas, muncul salah satu kemungkinan solusi adalah mengelola sampah. Dengan demikian, topik ini bisa dikembangkan lagi sebagaimana yang diuraikan dalam bagan sebagai berikut.

Dari pengembangan topik “Mengelola Sampah” ini, mulai terlihat kemungkinan kegiatan projek yang bisa dilakukan. Contoh kegiatan projek yang disajikan dalam bab ini harap dimaknai sebagai inspirasi bagi para guru. Guru dapat mengembangkan lebih jauh sesuai kebutuhan dan kondisi serta minat anak.

> **Inspirasi kegiatan ini hanya sebagai pemantik ide/gagasan. Guru dapat mengembangkan lebih jauh sesuai kebutuhan dan kondisi satuan serta disesuaikan minat anak.**

Kegiatan Projek "Memilah Sampah"

Tujuan Kegiatan

1. Menunjukkan perilaku yang baik yang mencerminkan akhlak mulia.
2. Menjaga kebersihan diri.
3. Menjaga kesehatan diri.
4. Mengenali dan memahami informasi.
5. Mengomunikasikan pikiran secara lisan.
6. Membangun percakapan.
7. Menunjukkan rasa ingin tahu (observasi, eksplorasi, eksperimen).
8. Mengembangkan sikap peduli dan bertanggung jawab dalam memelihara alam, lingkungan fisik, dan lingkungan sosial.
9. Mengenal hubungan simbol dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, berpikir kreatif, berpikir kolaboratif, dan memecahkan masalah.

Durasi Kegiatan Projek: 5 hari

Durasi waktu dan rancangan kegiatan per hari tidak mengikat. Guru perlu mempertimbangkan minat dan gagasan anak. Bisa jadi kegiatannya berbeda dari yang sudah dirancang guru dan durasi waktunya pun bisa lebih panjang.

Alat dan Bahan

Tempat sampah warna-warni, sarung tangan plastik, botol plastik bekas, balon, pisau, talenan, kulit buah/sayur segar, gula merah (molase), air.

Tahap Permulaan

Sebelum memulai kegiatan projek, guru sebaiknya mulai memantik gagasan atau ide anak. Memantik ide anak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Beberapa cara yang dapat dilakukan antara lain sebagai berikut.

- Mengamati lingkungan di dalam rumah/sekolah. Ajak anak untuk mengamati sampah di rumah atau di sekolah: ada di mana tempat sampahnya, ada berapa jumlah tempat sampah, jenis sampah apa yang ditaruh di situ, dan sebagainya.
- Mengamati lingkungan luar di sekitar dengan memperhatikan sampah-sampah yang ada. Ajak anak untuk memperhatikan lingkungan sekitar, apakah ada tempat sampah di area-area tertentu. Apakah juga masih ada sampah-sampah berserakan di sekitar. Jika ada, sampah-sampah apa yang ditemukan anak. Ajak anak untuk menyampaikan pendapat mengapa banyak sampah berserakan

di tempat itu. Guru dapat menggali percakapan secara nyaman dengan menghargai setiap pendapat anak.

- Menggunakan media buku cerita atau menonton video yang berkaitan dengan sampah. Pilihlah buku-buku yang membangun pemahaman dan pembentukan sikap yang berkaitan dengan sampah. Guru dapat memilih dari beberapa kanal yang berisi buku cerita. Berikut ini adalah salah satu contoh referensi buku yang berkaitan dengan sampah.

Buku ini bisa diunduh pada
https://drive.google.com/file/d/1sNe0U5_QXmHtptVKo5BHCLgF6VNi3jmo/view?usp=sharing
https://budi.kemdikbud.go.id/buku/pdf/Petualangan%20Botol%20Plastik%20(Mustika%20Desi).pdf

(**Untuk dapat memahami bagaimana membacakan buku cerita, pelajari kembali buku 5 ya....**)

Berikut ini adalah ilustrasi bagaimana Pak Damar memantik ide anak didiknya tentang "Memilah Sampah" dengan mengamati lingkungan sekitar.

TK Ananda, tempat kerja Pak Damar, terletak di daerah perumahan yang cukup padat. Lahan sekolah cukup luas, masih menyisakan halaman tempat anak-anak bermain. Di daerah perumahan tersebut ada selokan yang cukup besar. Tidak jauh dari selokan, ada TPS berupa kontainer sampah yang tiap hari Rabu diambil oleh truk sampah. Anak-anak TK suka melihat bagaimana truk sampah mengangkut kontainer tersebut.

Di hari kedatangan truk sampah, Pak Damar mengajak anak-anak ke sana. "Hari ini truk sampahnya datang, *lho*. Yuk, kita lihat ke sana," ajak Pak Damar. Anak-anak langsung bersorak-sorai. "Ayo Pak, cepet ke sana sebelum truknya datang," kata Bayu. "Ayo, seperti biasa, jalannya dua-dua ya," kata Pak Damar.

Gambar 3.1 Anak mengamati lingkungan yang kotor
Sumber foto: KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga. PAUD SALAM Yogyakarta. TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Rombongan anak-anak tiba di TPS bersamaan dengan kedatangan truk sampah. “Waduh, bau banget!”. . . “Lihat, *tuh*, sampahnya banyak banget sampai kontainernya tidak bisa ditutup.“. . . ”Itu ada sampah yang tidak dimasukkan ke dalam kontainer!” Anak-anak berceletuk.

Setelah truk sampah memuat kontainer sampah, Pak Damar mengajak anak-anak untuk kembali ke sekolah melewati samping selokan. Di selokan itu terlihat banyak sampah tas plastik, bekas kemasan makanan, botol plastik, dan sampah lain yang mengapung di saluran.

Salah seorang anak, Andi, nyeletuk, “Waduhh...*kok* banyak sampahnya, Pak.” “Dari mana ya asalnya sampah tersebut?” “Apa karena semalam hujan, ya?“ tanya Marta. Pak Damar menjelaskan bahwa sampah-sampah tersebut bisa jadi berasal dari daerah lain yang hanyut terbawa air atau ada orang yang sengaja membuang sampah di selokan tersebut.

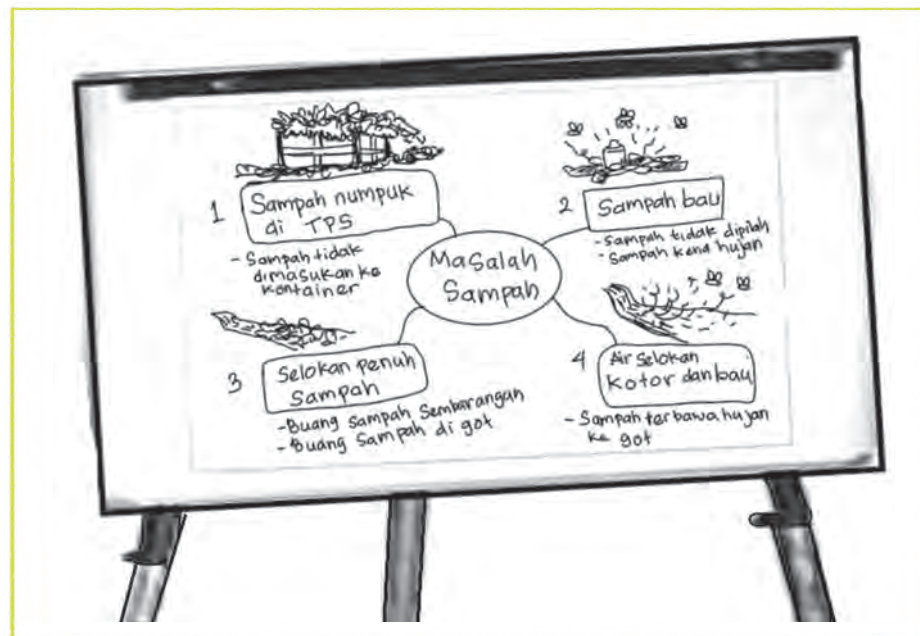
Sesampainya di sekolah, anak-anak masih asyik membicarakan sampah yang mereka lihat di TPS dan di saluran air. Pak Damar menggunakan kesempatan tersebut untuk meminta anak-anak menyampaikan apa saja masalah terkait sampah yang mereka amati hari ini. “Pak guru bantu tuliskan apa saja masalah sampah yang tadi kalian amati, ya,” kata Pak Damar, “Siapa yang mau menyampaikan pendapatnya?”

Bayu : Sampah *numpuk* banyak.... sampai *nggak* muat di kontainer sampah.

Ida : Sampah *numpuk* banyak dan bau.

Andi : Gotnya penuh sampah.

Marta : Air di selokan kotor dan bau.

Di papan kecil, Pak Damar menuliskan dan menggambar “Masalah Sampah”

Gambar 3.2 Hasil diskusi guru dengan anak tentang masalah sampah

Pak Damar kemudian menanyakan pada anak-anak, apa yang sebaiknya dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Jawaban anak-anak beragam.

Marta : Tidak membuang sampah di got.

Pak Damar : Mengapa kita tidak boleh membuang sampah di got?

Marta : Kalau seperti yang di got tadi, sampahnya, *kan nutupi* got. Nanti kalau pas hujan deras, air yang di got *nggak* bisa ngalir. Airnya meluap ke jalan. Jadi banjir, deh.

Pak Damar : Kalau tidak boleh membuang sampah di got, lalu bagaimana sebaiknya kita membuang sampah?

Andi : Ya di kontainer sampah, *to*.

Bayu : Tapi kontainernya tadi sudah kepenuhan, *lho*. Sampai nggak bisa ditutup.

Marta : Betul, tadi sampahnya sampai ada yang tercecer di luar kontainer. Kasihan tadi tukang sampahnya harus memunguti sampah yang tercecer, terus memasukkan ke dalam kontainer.

Ida : Tadi sampah yang di dalam kontainer diinjak-injak dulu, biar bisa ditutup.

Pak Damar : Wah, kasihan ya, petugas sampahnya.

Pak Damar menyampaikan bahwa sebenarnya ada cara untuk mengurangi sampah yang menumpuk tinggi. Cara paling efektif adalah memilah sampah.

Andi : Memilah sampah itu apa, Pak?

Pak Damar : Sampahnya dipisah-pisah menurut jenisnya, karena ada sampah yang sebenarnya masih bisa diolah menjadi sesuatu yang bermanfaat. Ada yang bisa dibuat pupuk, ada yang dijadikan pot tanaman, ada yang bisa dibuat tas, dll.

Ida : Ibuku di rumah menanam sayur di plastik bekas bungkus minyak.

Bayu : Kalau aku, botol plastiknya *tak bikin* mobil-mobilan.

Andi : Tanteku *bikin* tas dari bungkus kopi.

Marta, yang tampak menyimak serius, menambahkan, “Pak Damar, saya belum tahu, *lho* cara memilah sampah. Di rumah saya, tempat sampahnya juga cuma satu.”

Anak-anak yang lain juga menyampaikan hal yang sama.

Pak Damar : Wah...seru ini. Sepertinya, kalian ingin tahu cara memilah sampah ya. Pak guru akan cari informasi yang lengkap tentang hal ini, ya. Bagaimana kalau mulai besok pagi kita jadi detektif sampah... menyelidiki sampah di sekitar kita dan belajar cara memilahnya.

Andi : Cari di internet, Pak. Papaku selalu buka internet kalau cari informasi.

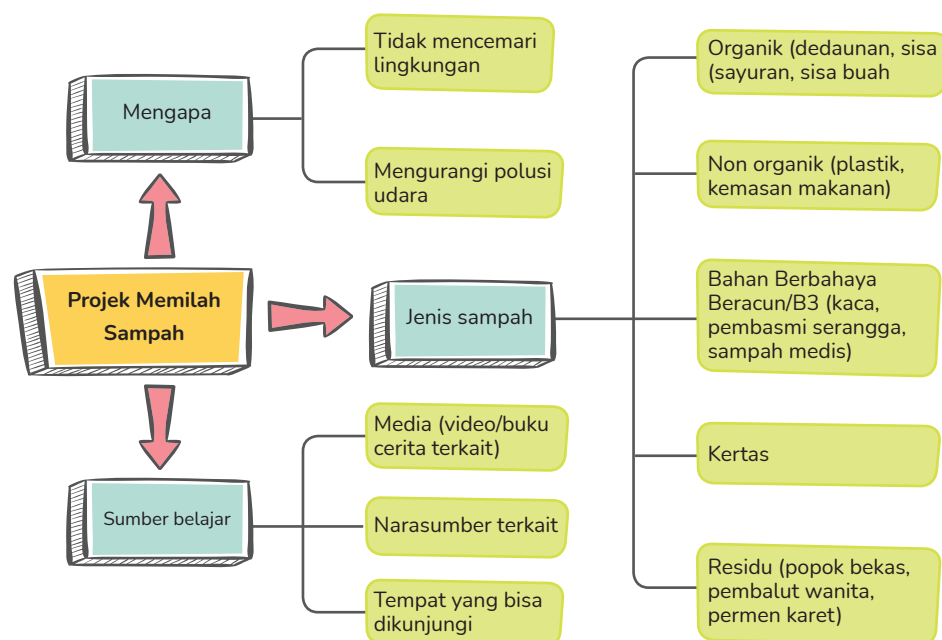
Pak Damar : Baiklah, nanti pak guru cari informasi di internet juga. Sekarang sudah saatnya anak-anak pulang. Besok pagi kita mulai jadi detektif sampah, ya.

Dalam memandu diskusi, guru merespons atau memberikan pertanyaan berdasarkan jawaban anak. Dengan demikian, pembicaraan dengan anak akan mengalir dan mengajak anak untuk berpikir dan menemukan masalah. Apabila anak menemukan masalah, anak dapat mencari pemecahan masalahnya melalui projek yang akan dijalankan.

Teman-teman guru PAUD, kalau diskusi dengan anak didik sudah sampai pada tahapan ini, apa yang sebaiknya dipersiapkan? Coba disimak lagi peta konsep “Mengelola Sampah”, ya.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini merupakan aksi dari diskusi yang telah dilakukan pada awal kegiatan. Kesepakatan yang telah terbentuk dapat dilanjutkan ke dalam praktik pelaksanaan projek. Berdasarkan diskusi pada hari sebelumnya, ternyata anak-anak menunjukkan ketertarikan pada memilah sampah. Pak Damar dapat

mengajak anak-anak untuk belajar tentang memilah sampah sebagaimana dirancang di dalam peta konsep berikut.

Peta konsep ini bersifat fleksibel, dapat dikembangkan sesuai gagasan/ide anak.

Kegiatan Hari Pertama: Memilah Sampah

Hari ini, Pak Damar mulai mendampingi anak-anak dalam kegiatan projek memilah sampah. Topik projek ini muncul dari celoteh anak-anak ketika mengamati truk sampah yang sedang mengangkut kontainer sampah. Kita lihat, ya, bagaimana Pak Damar mengawali kegiatan dengan memandu diskusi tentang sampah yang di dalam rumah dan di lingkungan sekitar.

Pak Damar : Hari ini kita mulai jadi peneliti sampah, ya. Kita mulai dari sampah yang ada di rumah dulu. Bagaimana cara keluargamu membuang sampah?

Andi : Dimasukkan ke tas plastik.

Marta : Dimasukkan ke tempat sampah.

Pak Damar : Apakah sampahnya dipisah-pisah?

Andi : Tidak, Pak. Semua dimasukkan ke tas plastik. Nanti kalau sudah penuh ditaruh di depan pagar untuk diambil tukang sampah.

Marta : Tempat sampah yang di rumah hanya satu, Pak. Jadinya semua sampah masuk di situ.

Pak Damar : Sampah apa saja yang masuk jadi satu di situ?

Anak-anak bersahutan menjawab. Ada yang menyampaikan plastik, kertas, daun bungkus tempe, plastik bekas jajanan, sisa racikan sayur, kulit bawang, dsb. Jawaban anak-anak menunjukkan bahwa belum ada pemilahan sampah di rumah.

Pak Damar : Wah, sampah di rumah belum ada yang dipilah ya. Pernahkah kalia perhatikan, dalam sehari ada berapa kantong plastik sampah yang dihasilkan di rumahmu?

Bayu : Tiap malam, tugasku membantu ayah membawa kantong yang penuh sampah ke depan pagar. *Biar* diambil tukang sampah. Biasanya ada dua kantong yang penuh sampah

Ida : Kalau di rumahku, 1 kantong sampah yang besar. *Kan* di rumah ada enam orang. Ada ayah, ibu, dua orang kakak dan mbak. Jadi, sampahnya banyak.

Selain Bayu dan Ida, sebagian besar anak menjawab tidak tahu karena mereka tidak pernah memperhatikan. Pak Damar juga mengajak anak untuk berdiskusi tentang sampah yang ada di lingkungannya.

Pak Damar : Seperti apa kebersihan lingkungan tempat tinggalmu?

Andi : Di jalan depan rumahku itu banyak pohon. Ada pohon palem yang besar juga. Jadi kalau pagi banyak daun kering.

Bayu : Sering ada bekas bungkus jajanan di depan rumah, Pak.

Marta : Kalau habis hujan, di depan rumah jadi banyak sampah. Kata bapakku, itu sampahnya terbawa air hujan.

Pak Damar : Ada yang sampahnya daun-daun kering, ada yang bekas jajanan. Di tempat Marta malahan dapat kiriman sampah kalau hujan. Menurut kalian, mengapa dapat terjadi seperti itu?

Bayu : *Kayaknya* karena tidak ada tempat sampah di luar pagar rumah.

Ida : Tapi *kan* tetap saja *nggak* boleh buang sampah sembarangan begitu. Aku diajari ibuku, kalau habis makan jajanan, bungkusnya disimpan dulu sampai ketemu tempat sampah.

Andi : Kalau sampahnya dari daun kering yang pada jatuh bagaimana? *Kan* juga harus dibersihkan.

Bayu : “Iya......dibersihkan, lalu dimasukkan di tempat sampah yang ada di luar pagar.”

Pak Damar : Berarti, ada sampah yang dari daun-daun, ada sampah dari bekas kemasan. Coba sekarang kalian lihat isi tempat sampah sekolah. Kita lihat ada sampah apa saja? O, iya, apa yang harus kamu lakukan sebelum membongkar sampah?

Andi : Pakai sarung tangan, Pak.

Bayu : Pakai masker juga *biar nggak* bau.

Anak-anak memakai sarung tangan dan masker kemudian membongkar sampah yang ada di tempat sampah.

Pak Damar meminta anak-anak untuk mengamati sampah dan mencoba untuk mengelompokkan sesuai dengan jenisnya.

Ida : Ini yang sampah daun dan kulit pisang jadi satu *kan*, Pak?

Pak Damar : Ya, betul.

Andi : Serutan pensil dikelompokkan di mana, Pak ?

Marta : Serutan pensil jadi satu sama kertas kah, Pak?

Pak Damar : Coba kalian amati, pensil dibuat dari apa ya? Coba dipegang dan diteliti.

Anak-anak berebut untuk mengambil pensil dan mulai meneliti pensil.

Bayu : Kayaknya kayu ya, Pak?

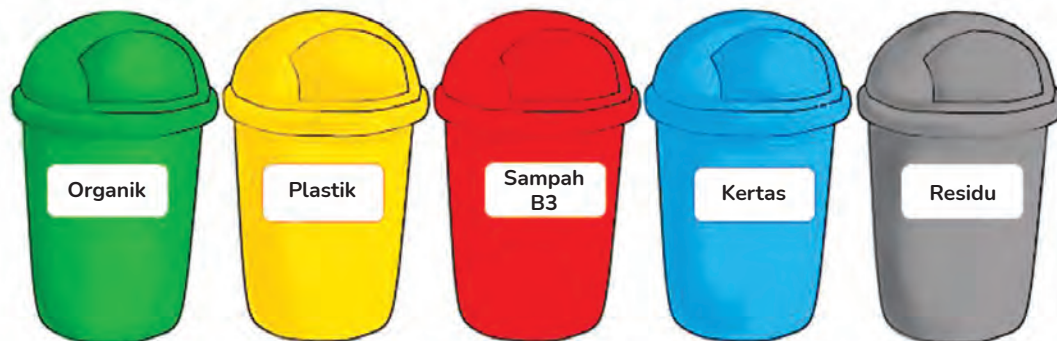
Marta : Masa kayu keras *kayak* gini?

Tiba-tiba Andi mengambil serutan pensil dan meremasnya lalu berseru, "Ini kayu, *kok*!"

Pak Damar : Kalau memang itu kayu, serutannya mau dikelompokkan ke mana?

Andi : Jadi satu dengan sampah daun *aja*.

Marta : Berarti jadi satu sama stik es krim juga, ya?

Pak Damar kemudian menjelaskan bahwa sampah daun, kayu, dan kulit buah itu dikelompokkan dalam sampah alam/organik. Pak Damar menunjukkan 5 tempat sampah yang telah disiapkan dengan warna berbeda untuk menampung sampah yang dipilah, kemudian menjelaskan peruntukan masing-masing tempat sampah tersebut.

- Warna hijau untuk sampah organik (alam).
- Warna kuning untuk sampah plastik.
- Warna merah untuk sampah B3 (bahan beracun dan berbahaya).
- Warna biru untuk sampah kertas.
- Warna abu-abu untuk sampah residu.

Selanjutnya, anak-anak diminta untuk memasukkan sampah ke tempatnya masing-masing sesuai jenisnya. Dengan sigap, anak-anak langsung beraksi.

Gambar 3.3 Kegiatan anak memilah sampah
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Saat anak-anak sedang memilah sampah, Pak Damar melihat Bayu memasukkan kantong plastik yang di dalamnya ada daun pisang ke tempat sampah plastik. Kesempatan ini digunakan Pak Damar untuk mendiskusikan lebih lanjut bagaimana mengenali sampah dengan lebih jeli.

Pak Damar mengambil sampah tersebut, lalu bertanya, “Kalau di dalam kantong plastik masih ada sampah lainnya, sebaiknya apa yang kita lakukan?”

Bayu : Oh iya..... itu sampahnya beda, ya?

Ida : Apa dibuka dulu kantong plastiknya, Pak? Terus yang plastik masuk di tempat sampah warna kuning dan daunnya itu dimasukan ke tempat sampah yang warna hijau?

Pak Damar : Bagaimana menurut teman-teman?

Andi : Waduh....harus bongkar semua plastiknya, *nih*.

Anak-anak melanjutkan memilah sampah lagi. Saat menemukan sampah bekas kemasan susu,

Andi bertanya : Yang ini disatukan sama yang kertas, Pak?

Pak Damar : Pertanyaan yang bagus. Pak guru sedikit cerita tentang hal ini, ya.

Pak Damar menjelaskan bahwa tempat sampah yang warna abu-abu itu ada tulisan r-e-s-i-d-u.

Sampah residu adalah sampah yang sulit didaur ulang. Pak Damar mengambil gunting dan menggunting kotak susu tersebut.

Pak Damar : Coba perhatikan kotak susu ini dibuat dari bahan apa saja?

Andi : Ada kertasnya, Pak.

Ida : Ada lagi *nih* ...tapi bukan kertas....Mirip plastik, sepertinya.

Andi : Apa itu namanya, Pak?

Pak Damar : Itu namanya *aluminium foil*, yang fungsinya supaya kotak susu tahan air, tidak bocor sehingga susunya tidak rusak.

Andi : Berarti kotak susu ini tempatnya di sampah residu, ya? Masuk di tempat sampah warna abu-abu?

Anak-anak serempak menjawab, "Iya, betul...."

Pak Damar kemudian memberi tantangan kepada anak-anak untuk mencari jenis sampah residu yang lainnya. Ada anak-anak yang menemukan bekas bungkus permen dan kemasan biskuit. Anak-anak asyik meneliti sampah dan memilah sampah sesuai jenisnya.

Gambar 3.4 Guru menstimulasi anak untuk mengenal jenis sampah
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2021)

Saat semua sampah sudah dipilah dan dimasukkan di tempat sampah, Marta menyeletuk, "Pak, *kok* tempat sampah yang warna merah kosong, *nggak* ada isinya?" Pak Damar kemudian menanyakan kepada anak-anak. "Ayo, coba lihat

tulisan di sana, ada yang bisa bacakah?"

Anak-anak berebut menjawab, "Sampah B3!"

Andi : Itu artinya apa, Pak?

Pak Damar : B3 itu adalah bahan beracun dan berbahaya.

Bayu : Apa itu bahan beracun dan berbahaya, Pak?

Pak Damar : B3 itu adalah sampah yang mengandung racun dan bisa membahayakan kesehatan kita, seperti batu baterai bekas, masker bekas pakai, kaleng bekas obat nyamuk, dan lain-lainnya.

Marta : Oh, berarti masker kita ini kalau nanti *udah nggak* dipakai lagi dibuang di tempat sampah yang warna merah, ya Pak?

Pak Damar : Iya, benar sekali.

Seharian itu anak-anak memilah sampah yang ada di sekolah. Mereka kelihatan antusias dan penuh semangat. Anak-anak mulai memahami jenis-jenis sampah yang ditemukannya.

Kegiatan Hari Kedua: Detektif Sampah

Hari ini, anak-anak masih menjadi detektif sampah. Kali ini mereka mencari dan memungut sampah dari lingkungan di sekitar sekolah. Sebelum memulai kegiatan, Pak Damar mengajak mereka untuk duduk di bawah pohon jambu di halaman sekolah.

Pak Damar : Sudah siap jadi detektif sampah lagikah?

Anak- anak serentak menjawab, "Siaap!"

Pak Damar : Sebagai detektif sampah, apa yang akan kita lakukan?

Bayu : Kita akan memungut sampah-sampah yang ada di halaman.

Andi : Sampai di dekat selokan itu, *lho*.

Ida : Di lapangan voli dekat sekolahan.

Anak-anak lain juga mulai menyampaikan gagasannya. Akhirnya, Pak Damar membagi kelas menjadi dua kelompok. Satu kelompok didampingi Bu Betty, yang akan menyusuri lapangan voli yang ada taman di sebelahnya. Kelompok yang satunya bersama Pak Damar akan menyusuri sekitar selokan sampai di depan Musala. Setelah itu, baru mereka akan bersama-sama menyusuri halaman sekolah.

Anak-anak mulai menjadi detektif sampah. Mereka membawa tas plastik bekas untuk menampung sampah yang mereka pungut. Pihak sekolah juga memastikan anak-anak sudah mengenakan sarung tangan plastik dan tetap mengenakan masker. Dengan penuh semangat anak-anak mulai memungut sampah.

Gambar 3.5 Anak menjadi detektif sampah
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Setelah kembali ke sekolah, mereka mulai memilah sampahnya dan memasukkan ke tempat sampah yang sesuai. Kali ini mereka sudah lebih cepat memilahnya karena telah berlatih sebelumnya.

Gambar 3.6 Anak memilah sampah sesuai jenis
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Selesai memilah, anak-anak membersihkan diri, mencuci tangan, dan juga mengganti masker yang mereka pakai. Pak Damar kemudian mengajak anak-anak untuk diskusi lebih lanjut.

Pak Damar : Kemarin kita sudah memilah sampah di sekolah. Hari ini kita juga sudah memungut dan memilah sampah dari lingkungan sekitar sekolah. Masih ingatkah Pak Guru pernah menyampaikan bahwa cara untuk mengurangi tumpukan sampah adalah dengan cara memilah sampah? Nah, mengapa memilah sampah ini bisa mengurangi tumpukan sampah?

Ida : Hmmm... Kenapa ya, Pak?

Andi : *Nggak* tahu, Pak... Kenapa, ya?

Anak-anak lain juga menyampaikan hal yang serupa. Pak Damar menunjukkan tempat sampah warna hijau dan menyampaikan bahwa sampah organik/sampah

alam bisa dijadikan pupuk. Sementara sampah yang di tempat sampah warna kuning berisi sampah plastik, dan sampah di tempat sampah warna biru yang berisi kertas, bisa menjadi uang.

Bayu : *Kok* bisa jadi uang Pak ?

Pak Damar : Menurut kalian, bagaimana sampah plastik dan kertas bisa jadi uang?

Marta : Maksudnya bisa dijual begitu, Pak ?

Andi : Kalau dijual, siapa yang mau beli?

Pak Damar : Kita bisa jual ke penjual rongsokan yang suka lewat depan sekolah atau ke bank sampah.

Ida : Wah...kalau begitu kita jual saja sampah plastik dan kertasnya.

Anak-anak menyambut ide Ida dengan penuh semangat.

Pak Damar : Nah, kalau sampah organik sudah dijadikan pupuk, sampah kertas dan plastik dijual, hanya tinggal sampah yang di tempat sampah warna merah, sampah B3, dan sampah yang di tempat sampah warna abu-abu, yaitu sampah residu. Apa yang bisa kita lakukan dengan kedua jenis sampah tersebut, ya?

Andi : Kalau dijual *nggak* laku, ya?

Pak Damar : Sampah residu dan sampah B3 tidak laku dijual. Untuk kedua jenis sampah ini memang membutuhkan tenaga ahli dan mesin khusus yang bisa memprosesnya lebih lanjut. Jadi, kita serahkan ke petugas sampah.

Ida : Berarti, sampah yang dibuang ke TPS tinggal sedikit ya, Pak?

Pak Damar : Iya betul...yang dibuang ke TPS tinggal sampah B3 dan residu. Kita telah mengetahui bahwa sampah residu dan B3 sulit didaur ulang. Apakah kalian mempunyai ide untuk mengurangi sampah residu dan B3?

Bayu : Minum susunya, susu segar saja.

Marta : *Gak* usah makan permen.

Ida : Bekalnya yang buatan Bunda saja, *gak* pakai kemasan.

Andi tiba-tiba menyela, dan berkata lantang, “Aku tahu. Bekas kemasannya dibuat tas kayak tanteku itu, *lho*.”

Bayu : Tapi....bagaimana dengan masker? Masker *kan* harus ganti terus. Berarti tetap banyak sampah B3-nya.

Marta : Pakai masker yang bisa dicuci saja, *biar nggak nambahi* sampah.

Ida : Masker kain ada gambarnya lucu-lucu, *lho*.

Pak Damar : Wah, keren-keren idenya. Ada yang mau membuat tas, ada yang mau memakai masker kain, ada yang akan membawa bekal tanpa memakai kemasan lagi. Kalau begitu, menurut kalian, besok pagi apa yang akan kita lakukan, ya?

Anak-anak saling berebut mengemukakan idenya. Di akhir diskusi, anak-anak sepakat bahwa kegiatan besok adalah menjual sampah plastik dan kertas.

Pak Damar : Bagaimana kalau besok pagi kita ke bank sampah?

Andi : Apa itu bank sampah, Pak?

Pak Damar : Bank sampah itu tempat untuk mengumpulkan sampah yang sudah dipilah sesuai jenisnya. Mereka membeli sampah-sampah itu kemudian disetorkan kepada pengrajin yang mengolah sampah.

Ida : Berarti, kita harus bawa sampah plastik dan sampah kertas kita ke sana, Pak?

Pak Damar : Iya, betul.

"Horee....besok pagi kita jalan-jalan lagi... Asyik...Yeayyy...!" anak-anak saling bersahutan.

Kegiatan Hari Ketiga: Kunjungan ke Bank Sampah

Di lingkungan TK Ananda, kebetulan ada bank sampah yang dikelola oleh warga setempat. Pak Damar mengajak anak-anak untuk menyiapkan sampah kertas dan plastik yang akan dibawa ke bank sampah.

Andi : Wah, Pak, banyak juga ya sampah kertas dan plastiknya. Bagaimana ini cara membawanya ke sana?

Marta : Iya *nih*, Pak....banyak. Tapi *nggak* berat, *sih*.

Pak Damar : Ada yang punya ide?

Bayu : Tiap anak bawa satu atau dua tas...*biar nggak* berat.

Akhirnya, anak-anak sepakat bahwa setiap anak akan membawa 1–2 kantong plastik. Anak-anak dan Pak Damar mengemas sampah-sampah yang akan dibawa. Lokasi bank sampah tidak jauh dari sekolah, jadi mereka memutuskan untuk berjalan kaki ke sana.

Gambar 3.7 Anak-anak berkunjung ke bank sampah
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Kunjungan ke bank sampah ini merupakan pengalaman baru bagi anak-anak. Di sana, anak-anak melihat langsung bagaimana tiap sampah yang sudah dipilah, kemudian ditimbang, dicatat, dan yang paling membuat mereka senang adalah uang hasil penjualan sampah yang jumlahnya mencapai Rp25.000,00. Selama berada di sana, anak-anak juga sempat berdialog dengan Pak Oding, pengurus bank sampah.

Bayu : *Kok* uangnya tidak langsung diberikan? Itu *malah* dikasih catatan.

Pak Oding : Kalau kita menabung di bank memang harus membawa uang untuk disetorkan. Di sini, kalau mau menabung, yang disetor sampah. Kalian lihat sendiri tadi sampah yang kalian bawa, ditimbang dulu, lalu dicatat berapa uang yang diperoleh.

Bayu : Oh, begitu... Terus, kapan kita bisa ambil uangnya?

Pak Oding : Sebetulnya bisa diambil kapan saja. Tapi, supaya tabungannya bisa lebih banyak, *ngambilnya* bisa setiap 3 atau 6 bulan saja.

Marta : Siapa yang boleh nabung di sini, Pak?

Pak Oding : Siapa saja boleh, *kok*.

Ida : Kalau saya bawa sampah kertas ke sini bisa, Pak? Di rumah saya banyak buku catatan kakak yang sudah tidak dipakai. Kakak simpan di dos besar.

Pak Oding : Bawa ke sini saja. Syaratnya cuma satu. Sampahnya harus sudah dipilah.

Andi : *Kok* di sini sampahnya *nggak* kayak di TPS. Sampahnya *nggak* bau.

Pak Oding : Karena sampah yang dibawa ke sini itu sampah yang sudah dibersihkan dan kering.

Marta : Sampah-sampah ini nanti dibuang ke mana?

Pak Oding : Oh, tidak dibuang. Nanti kita setorkan ke pengrajin sampah. Sampah plastik ke pengrajin plastik, sampah kertas ke pengrajin kertas.

Bayu : *Kok* ada pengrajin sampah? Apa itu?

Pak Oding menjelaskan bahwa pengrajin sampah itu adalah pengrajin yang membuat aneka barang menggunakan bahan baku sampah. Sampah plastik bisa dibuat menjadi aneka mainan, alat-alat rumah tangga, gorden, rafia, dll. Kalau sampah kertas dapat dibuat kertas daur ulang, *art paper*, topeng, *globe* (bola dunia), dan lain-lain.

Anak- anak serius menyimak penjelasan Pak Oding.

Andi : Sampah ternyata masih bisa dibuat barang baru, ya....

Pak Oding : Iya betul. Kalau sampah diolah dengan baik, bisa digunakan untuk membuat banyak barang yang berguna. Dengan demikian, kita bisa lebih hemat.

Pak Damar : Oke, anak-anak. Masih ada yang mau ditanyakan?

Anak-anak menjawab bahwa mereka sudah tidak ada pertanyaan lagi. Pak Damar lalu mengajak anak-anak kembali ke sekolah.

Dalam perjalanan kembali ke sekolah, anak-anak masih asyik berceloteh tentang pengalaman baru mereka di bank sampah. Mereka takjub bahwa sampah ternyata bisa menghasilkan uang dan bisa dibuat menjadi barang-barang baru.

Kegiatan Hari Keempat: Mengolah Sampah Organik

Pagi ini saat datang ke sekolah, beberapa anak membawa sampah plastik dan kertas dari rumah.

Pak Damar : Wah...sudah pada mulai memilah sampah di rumah, ya. Sampahnya jangan dimasukkan ke tempat sampah dulu, ya. Kita diskusi dulu sebentar.

Andi : Iya, Pak. Kemarin sampai rumah, saya langsung cari sampah yang bisa laku dijual.

Marta : Saya juga bawa sampah kertas, Pak...itu satu dos. Belum saya masukkan di tempat sampah biru.

Pak Damar mengapresiasi semangat anak-anak dan menyampaikan bahwa yang mereka lakukan sangat membantu berkurangnya timbunan sampah di TPS. Kemudian Pak Damar mengajak anak-anak berdiskusi.

Pak Damar : Nah, sekarang tempat sampah yang warna kuning dan biru sudah kosong isinya.

Ida : Sudah jadi uang, Pak ...

Andi : Uangnya ditabung di bank sampah.

Pak Damar : Iya, betul.....sampah bisa jadi uang. Sekarang, coba diamati, tempat sampah mana yang masih banyak isinya.

Anak-anak membuka tutup tempat sampah warna hijau, merah, dan abu-abu, lalu mengamati isinya.

Andi : Sampah organik yang di tempat sampah warna hijau, paling banyak *lho* isinya.

Marta : Betul, kalau yang di tempat sampah merah dan abu-abu, isinya sedikit sekali.

Pak Damar : Masih ingat yang Pak Damar pernah sampaikan tentang sampah organik?

Bayu : *Inget*, Pak...bisa dibikin pupuk.

Andi : Pupuknya nanti seperti apa *sih,* Pak?

Pak Damar : Sampah organik bisa dijadikan pupuk kompos, *eco enzyme*, dan lain-lain.

Marta : Pupuk kompos itu apa *sih,* Pak?

Ida : *Kok* ada *eco enzyme*, itu apa, Pak?

Pak Damar menjelaskan bahwa pupuk kompos itu adalah pupuk yang dibuat dari sampah daun dan sampah organik lainnya. Sampahnya dicacah kemudian dimasukkan ke dalam wadah tertutup (komposter) atau bisa juga ditimbun di tanah, lalu didiamkan selama beberapa bulan.

Eco enzyme adalah pupuk cair yang dibuat dengan bahan kulit buah atau sisa sayuran segar. Bahan-bahan itu dipotong kecil-kecil, dicampur dengan air dan gula, lalu dimasukkan ke dalam wadah tertutup.

Bayu : Oh, itu namanya kompos, ya. Berarti yang dibuat kakekku di kebun itu namanya pupuk kompos, ya. Tapi, *eco enzyme* aku belum pernah lihat.

Andi : Aku juga belum pernah lihat *eco enzyme*.

Celoteh anak-anak hari itu menunjukkan ketertarikan pada *eco enzyme*. Mereka penasaran seperti apa *eco enzyme*. Anak-anak tertantang untuk mencoba membuatnya.

Pak Damar : Wah, sepertinya kalian tertarik pada *eco enzyme*, ya. Kebetulan, teman Pak Damar pernah mengirim *link youtube* tentang cara membuat *eco enzyme*.

Marta : Susah *nggak,* Pak, cara buatnya?

Pak Damar : Caranya sederhana *kok*. Tapi, bahan yang digunakan harus kulit buah dan sisa sayuran yang masih segar.

Andi : Berarti tidak bisa menggunakan sampah yang di tempat sampah hijau ini *dong*.

Bayu : Iya... *Kan* isinya sampah alam yang kita pungut kemarin. Sudah *nggak* segar.

Ida : Waduh....bagaimana ini, Pak?

Anak-anak yang lain juga menimpali, menunjukkan kekecewaan mereka karena tidak bisa mengolah sampah yang sudah mereka pungut menjadi *eco enzyme*. Wajah mereka menunjukkan ekspresi kekecewaan.

Pak Damar : Anak-anak, kalian tidak perlu kecewa. Sampah yang sudah kalian pungut masih bisa dijadikan pupuk kompos. Kita gali lubang di halaman untuk menimbun sampah organik ini.

Bayu : *Trus*, kapan bikin *eco enzym*enya?

Pak Damar : Bagaimana kalau hari ini kita membuat lubang di halaman untuk menimbun sampah organik. Setelah itu, kita mulai persiapan membuat *eco enzyme*.

Anak-anak serempak menjawab, "Setuju!"

Marta : Tapi, Pak.....Tadi, *kan*, Pak Damar bilang kalau *eco enzyme* harus pakai kulit buah yang segar. Apa berarti besok pagi kita mesti bawa kulit buah segar?

Bayu : Ibuku, *kan* menjual jus. Di rumahku banyak kulit buah.

Ida : Kulit buah apa saja yang bisa dipakai?

Pak Damar : Kulit buah yang banyak mengandung vitamin C, seperti jeruk, mangga, buah naga, nanas, alpukat, pisang dll. Selain kulit buah, kita juga bisa menggunakan sisa sayur segar.

Ida : Sayur apa yang bisa dipakai, Pak?

Pak Damar : Menurut kalian, apa saja yang tergolong sayur?

Bayu : Aku tahu. Ada bayam, kangkung, buncis, kacang panjang, dan lain-lain.

Kegiatan hari itu dilanjutkan dengan kesibukan anak-anak mencacah sampah organik untuk dibuat kompos. Pak Damar juga menyiapkan lubang kompos di halaman sekolah.

Gambar 3.8 Membuat pupuk kompos dari sampah organik
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Pak Damar memasukkan cacahan sampah ke dalam lubang kompos. Lubang kompos lalu ditimbun dengan sampah. Pak Damar menjelaskan, tiap minggu lubang kompos harus dibuka. Sampahnya dibolak-balik. Apabila perlu, disiram dengan air secukupnya.

Pak Damar kemudian mengajak anak-anak untuk masuk ke kelas supaya lebih nyaman melanjutkan diskusi.

Bayu : Pak....ayo kita siap-siap bikin *eco enzyme*.

Andi : Iya, Pak, *kan* sudah kosong *tuh* tempat sampah yang hijau.

Pak Damar : Ayuk, kita lihat kebutuhan untuk membuat *eco enzyme* apa saja.

Pak Damar menunjukkan poster pembuatan *eco enzyme*.

Marta : Itu kita pakai gula, ya, Pak?

Pak Damar : Iya, kita pakai gula merah atau juga bisa memakai molase. Nanti dari sekolah yang menyiapkan. Apalagi yang kita butuhkan?

Anak-anak saling bersahutan menjawab, “Kulit buah; sisa sayur; air; botol plastik.” Pak Damar menyampaikan bahwa air yang digunakan nanti juga disiapkan sekolah.

Pak Damar : Kalau begitu besok pagi apa yang mesti kalian bawa?

Bayu : Kulit buah, ya. Nanti saya bawa dari rumah.

Ida : Semua yang punya kulit buah dan sisa sayur segar boleh dibawa ya, Pak.

Marta : Bayu tetap bawa kulit buah, tapi yang lain juga bawa. Begitu ya, Pak.

Pak Damar : Oke....semua anak yang punya kulit buah dan sisa sayur segar boleh dibawa ke sekolah. Bawa juga botol plastik bekas minyak atau air yang besar, pisau, dan talenan.

Anak-anak : Iya, Pak... Siap!

Pak Damar : Oh iya, sebelum kalian pulang, itu sampah kertas dan plastik yang sudah kalian bawa dari rumah, bisa dimasukkan ke tempat sampah, ya.

Marta : Wah iya...hampir saja lupa.

Bayu : Iya...saya sampai lupa kalau tadi bawa sampah plastik dan kertas.

Untuk persiapan kegiatan besok pagi, Pak Damar dibantu teman-teman guru lain menyiapkan gula merah serta menampung air. Sekolah menggunakan air PDAM, jadi air yang akan digunakan untuk membuat *eco enzyme* harus ditampung semalaman untuk mengendapkan klorin.

Kegiatan Hari Kelima: Membuat *Eco Enzyme*

Pagi ini anak-anak datang ke sekolah dengan membawa botol plastik, sisa sayur segar dan kulit buah, pisau, dan talenan. Bayu membawa satu kantong plastik besar kulit buah sisa membuat jus di warung ibunya.

Pak Damar : Semangat pagi, anak-anak! Wah, sudah membawa bahan dan alat untuk membuat *eco enzyme* ya.Tampaknya Bayu sudah membawa banyak kulit buah seperti yang dijanjikan kemarin. Terima kasih ya, Bayu.

Bayu : Biasanya kulit buah ini dibuang, Pak. Kemarin saya cerita sama ibu kalau kulit buahnya bisa dibuat *eco enzyme*. Tadi pagi, ibuku sengaja menyiapkan kulit buah ini.

Pak Damar menyampaikan bahwa pertama-tama anak harus memotong kulit buah tersebut menjadi potongan kecil yang bisa masuk ke dalam botol plastik. Setelah itu, menakar komposisi air, gula, dan potongan buah atau sayur dengan perbandingan yang tepat.

Anak-anak mulai asyik memotong kulit buah dan sayur dengan didampingi oleh Pak Damar. Selama proses ini, Pak Damar juga menstimulasi anak untuk mengenali aneka aroma buah atau sayur.

Gambar 3.9 Anak memotong kulit buah
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2021)

Pak Damar : Kalau sudah selesai memotong kulit buah dan sayur, apa langkah berikutnya?

Andi : Tadi, *kan* Pak Damar bilang kalau harus menakar buah, air dan gulanya. Terus, bagaimana caranya?

Ida : Ditimbang semua, ya, Pak?

Pak Damar : Kalau tidak menggunakan timbangan, bagaimana, ya caranya? Mungkin ada cara lain yang lebih mudah? Coba perhatikan lagi poster *eco enzyme* ini.

Anak-anak mengamati lagi poster *eco enzyme*. Mereka berusaha memahami poster tersebut dan mencoba membuat perkiraan cara menakar.

Marta : Itu *nggak* pakai timbangan ya, Pak? *Ngukurnya* pakai wadah plastik.

Ida : Ada wadah plastik kecil seperti itu di sekolah *nggak*, Pak?

Pak Damar : Coba kalian cari wadah yang bisa dipakai.

Anak-anak mulai mencari wadah yang bisa digunakan untuk menakar. Tidak lama mencari, Bayu menemukan wadah kecil bekas puding yang disimpan di rak kelas. Biasanya, mereka menggunakan wadah tersebut untuk mencetak tanah liat, main air, dll.

Bayu : Pak Damar, wadah puding ini bisa dipakai, *kan*?

Pak Damar : Bagaimana caramu menakar dengan menggunakan wadah puding?

Bayu : Masukkan air 10 takaran ke botol, terus gulanya juga ditakar pakai wadah yang sama 1 takaran, lalu masukkan ke botol juga. Terakhir, irisan kulit buah dan sayur juga ditakar pakai wadah yang sama. Tapi jumlahnya 3 takaran.

Andi : Memangnya boleh *nakarnya* begitu, Pak? Pakai wadah puding?

Pak Damar : Boleh saja ditakar dengan cara seperti itu. Yang penting botolnya cukup untuk menampung semua bahan itu dan tidak boleh terlalu penuh isi botolnya.

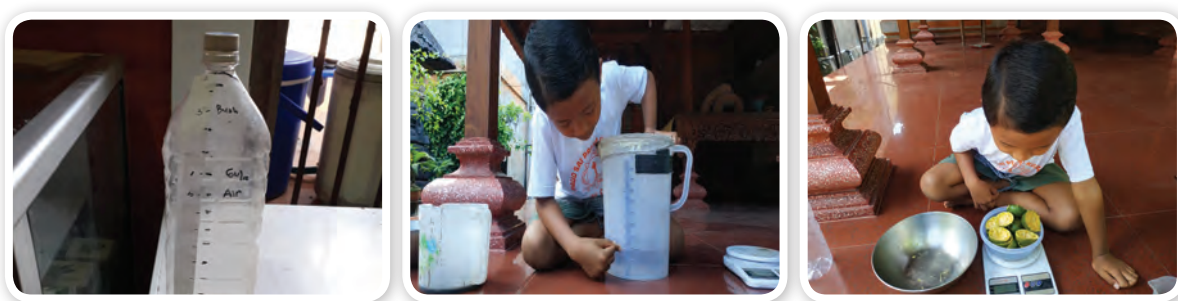
Marta : Berarti, kita coba memasukkan airnya ke botol dulu ya, Pak? Kalau botolnya kekecilan, berarti wadah untuk takaran diganti yang lebih kecil, ya.

Pak Damar : Betul, bisa juga dengan cara seperti itu.

Ida : Botolnya agak kecil *nih*. Saya mau pakai wadah puding yang lebih kecil buat takarannya.

Pak Damar : Sebenarnya, ada cara yang lain, yaitu dengan menempel kertas ukuran pada botol untuk menandai bahan-bahan yang kalian masukkan ke botol.

Pak Damar pun menunjukkan caranya.

Kita tempel kertas yang sudah ada ukurannya seperti ini pada botol. Lihat *kan*, sudah ada tandanya, di mana bagian untuk air, gula, dan kulit buah.

Gambar 3.10 Anak mengukur bahan *eco enzyme*
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2021)

Pak Damar juga menambahkan bahwa anak-anak bebas untuk memilih cara menakar yang mereka inginkan. Anak-anak pun mulai menakar dan memasukkan air, gula, dan potongan kulit buah/sayur ke dalam botol plastik.

Gambar 3.11 Anak memasukkan bahan *eco enzyme*
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2021)

Pak Damar : "*Eco enzyme* ini akan mengeluarkan gas sehingga selama dua minggu pertama harus dibuka tutupnya untuk mengeluarkan gas. Ini, Pak Damar bawakan balon untuk dipakai sebagai tutup botol.

Bayu : *Kok* pakai balon, Pak?

Pak Damar : Apa yang yang terjadi kalau balon ditiup atau dipompa?

Ida : Balonnya jadi besar.

Pak Damar : Nah...*eco enzyme* ini akan menghasilkan gas. Kalau balonnya dipasang di botol, ketika gasnya keluar, balonnya akan membesar karena menampung aliran gas.

Marta : Balonnya kayak ditiup, begitu ya, Pak?

Pak Damar : Iya, betul. Sekarang coba pasang balonnya.

Walaupun agak kesulitan untuk memasang balon di mulut botol, anak-anak tampak saling membantu temannya. Pak Damar menyampaikan bahwa *eco enzyme* membutuhkan waktu 3 bulan untuk bisa dipanen. Selama kurun waktu tersebut, botol *eco enzyme* harus diletakkan di tempat yang terlindung dari sinar matahari.

Pak Damar : Bagaimana caranya supaya botol *eco enzyme* ini tidak tertukar dengan milik teman? Apakah kalian bisa mengingat kapan mulai membuatnya?

Andi : Ditulisi nama sama tanggal di botolnya. Pakai spidol.

Marta : Ditempeli label nama seperti yang di loker tas itu, Pak.

Ida : Tanggalnya ditulis di mana?

Marta : *Kan* bisa ditulis di bawah nama.

Pak Damar : Silakan mau pakai cara yang mana. Yang penting kalian tahu botol masing-masing dan kapan tanggal pembuatannya.

Bayu : Kalau sudah selesai, botol *eco enzyme* diletakkan di mana, Pak?

Pak Damar : Di tempat yang aman dan tidak kena sinar matahari langsung. Silakan kalian mencari tempatnya.

Andi : Disimpan di teras kelas saja ya, Pak.

Marta : Jangan.... nanti kena sinar matahari.

Ida : Apa diletakkan di bawah pohon jambu? Di dekat lubang kompos kemarin?

Bayu : Wah, bahaya kalau di situ. *Kan* suka ada anjing dan kucing yang main di situ.Nanti botolnya bisa terguling.

Bayu : Disimpan di dalam kelas saja. Boleh *kan*, Pak?

Pak Damar : Kalau menurut kalian itu tempat yang paling tepat, silakan.

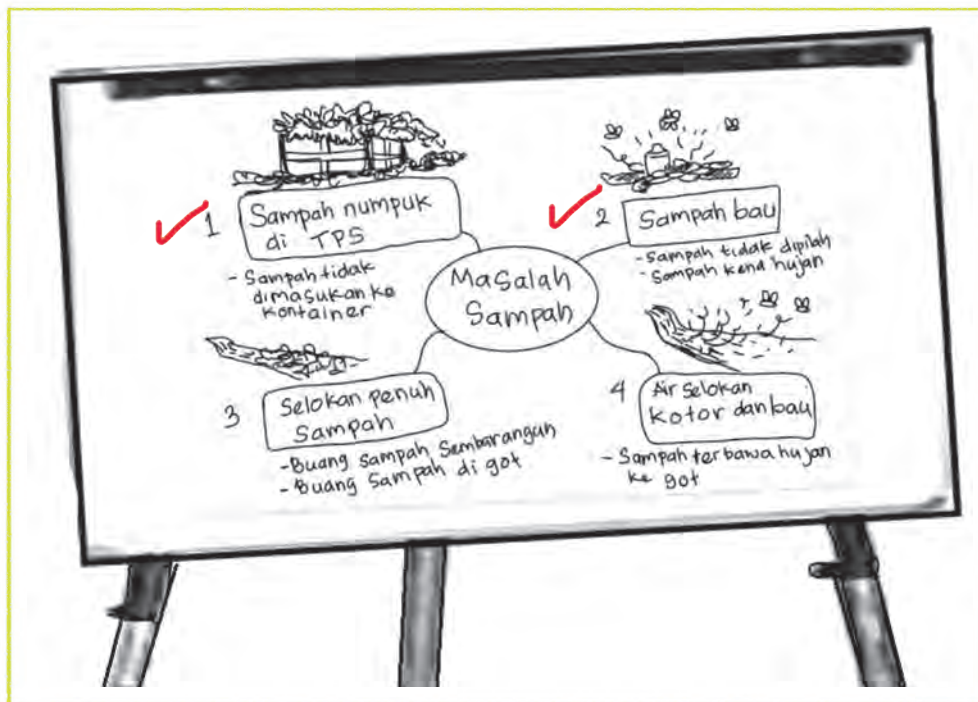
Gambar 3.12 Anak menempel label dan menutup *eco enzyme*
Sumber foto : TK Sai Prema Kumara Denpasar (2021)

Anak-anak pun meletakkan botol *eco enzyme*nya pada tempat yang sudah disepakati dan membersihkan ruangan kelas dari sisa bahan pembuatan *eco enzyme*. Anak-anak bergotong-royong membersihkan kelas.

Tahap Penyimpulan

Keesokan harinya, anak-anak bergegas melihat botol *eco enzyme* masing-masing. Mereka sangat gembira melihat balonnya menggelembung. Hari itu Pak Damar mengajak anak-anak untuk mengevaluasi projek "Memilah Sampah" yang sudah dilakukan selama 5 hari ini.

Pak Damar : Waktu kita mengawali projek ini, kalian mengamati bahwa ada 4 masalah sampah.

Pak Damar menunjukkan papan plano yang berisi hasil diskusi anak di Tahap Permulaan.

Gambar 3.13 Hasil diskusi guru dan anak tentang masalah sampah setelah projek

Pak Damar : Bagaimana menurutmu, apakah projek yang sudah kita lakukan ini bisa memecahkan masalah sampah tersebut?

Bayu : Waktu kita pertama kali memungut, memilah sampah, *kan* lima tempat sampah langsung terisi.Terus, sampah yang kertas dan plastik kita bawa ke bank sampah.

Andi : Iya, sampah yang kertas dan plastik tidak dibuang ke kontainer sampah yang di TPS, tapi disetor ke bank sampah. Berarti *kan* jumlah sampah yang di TPS berkurang.

Marta : Kalau semua orang mau melakukan seperti itu, berarti masalah nomor satu bisa beres, Pak.

Ida : Iya Pak, apalagi *kan* sampah organiknya juga nggak dibuang di TPS karena dibuat pupuk.

Bayu : Sampah yang nanti dibuang ke TPS hanya sampah residu dan B3. Jadi jumlahnya sedikit.

Pak Damar : Berarti, menurut kalian, masalah yang nomor satu, “Sampah Numpuk di TPS”, sudah bisa terpecahkan. Pak Guru beri tanda centang, ya.”Bagaimana dengan masalah yang kedua “Sampah Bau?”

Andi : Sampahnya nggak bau lagi, Pak. Waktu kita ke bank sampah *kan* nggak ada sampah yang bau.

Pak Damar : Apa yang menyebabkan sampahnya bau?

Marta : Karena sampahnya dicampur semua.

Ida : Sampah kulit buah dan sisa sayur yang dibuat *eco enzyme*, baunya tidak busuk *kok*. Tapi kalau kulit buah itu dicampur sama sampah kertas dan plastik, malah jadi bau.

Bayu : Iya ...kayak tempat sampah di rumahku sebelum sampahnya dipilah.

Andi : Sampah yang dimasukkan lubang kompos juga *nggak* bau karena ditutupi tanah.

Pak Damar : Jadi, menurut kalian, kalau sampah dipilah, lalu kita olah dengan benar, sampahnya tidak berbau busuk lagi?

Marta : Betul, Pak. Berarti masalah yang nomor dua juga sudah beres.

Anak-anak yang lain juga berceletuk hal yang senada. Pak Damar pun memberikan tanda centang pada masalah kedua, yaitu "Sampah Bau".

Pak Damar : Sekarang, kita masuk di masalah sampah yang ketiga, yaitu "Selokan Penuh Sampah". Apakah masalah ini sudah teratasi juga?

Marta : Waduh, kalau yang satu itu bagaimana, ya, Pak?

Ida : Apa kita harus *ngajari* orang-orang untuk tidak membuang sampah di situ?

Bayu : Soalnya, masalah yang nomor empat (Air Selokan Kotor dan Bau) penyebabnya juga sampah yang dibuang di situ.

Andi : Berarti masalah yang ketiga dan keempat tidak bisa diselesaikan, ya, Pak?

Nada suara Andi menunjukkan kekecewaan. Anak-anak yang lain pun terlihat ikut kecewa.

Pak Damar : Menurut kalian, apa penyebab masalah sampah yang ketiga dan keempat tidak bisa kita pecahkan melalui projek "Memilah Sampah" ini?

Bayu : Soalnya orang yang membuang sampah ke sungai itu tidak ikut projek kita.

Pak Damar tertawa geli mendengar komentar Bayu. Anak-anak yang lain juga ikut tertawa geli.

Marta : Tapi, kita *nggak* tahu, siapa yang buang sampah di selokan.

Pak Damar : Maksud kalian, kita tidak bisa memecahkan masalah sampah ini sendirian. Orang lain juga harus ikut bersama-sama memecahkan masalah ini. Tapi, kita bisa menyampaikan ke orang-orang untuk peduli dengan kebersihan lingkungan, ini bisa menjadi projek lanjutan kita.

Andi : Betul, Pak....semua orang harus memilah sampah dan membuang sampah di tempat yang benar.

Diskusi hari itu ditutup dengan kesimpulan bahwa semua orang harus mengetahui cara memilah sampah yang benar. Anak-anak juga menyatakan akan mempraktikkan di rumah apa yang sudah mereka pelajari di kegiatan projek ini. Selain itu, juga mulai dibahas rencana projek selanjutnya yang merupakan kelanjutan projek ini.

Pak Damar : Kita sekarang sudah punya kompos dan *eco enzyme*.

Bayu : Tapi, *kan* belum bisa digunakan, Pak.

Pak Damar : Benar sekali, Bayu. Prosesnya memang sekitar tiga bulan baru bisa dipanen. "Projek kita berikutnya apa ya, supaya bisa memanfaatkan *eco enzyme* dan pupuk kompos?

Andi : Menanam saja, Pak.

Ida : Iya, Pak. Kita bisa *nanam* sayuran atau bunga di halaman sekolah.

Pak Damar : Wah, ide bagus ini. Kita bisa menanam sayur atau tanaman hias.

Marta : Mamaku nanam sayuran di bekas kemasan minyak goreng.

Pak Damar : Iya, betul kita tidak harus menanam langsung di halaman. Tidak semua orang memiliki halaman yang luas. Seperti yang disampaikan Marta tadi, kita bisa memanfaatkan bekas kemasan minyak goreng untuk menanam. Selain bekas kemasan minyak goreng, apa lagi yang bisa dimanfaatkan?

Anak anak saling bersahutan menjawab. Ada yang menyampaikan untuk menggunakan bekas kemasan susu, gelas plastik, kaleng bekas biskuit, dsb. Apa yang disampaikan anak-anak ini secara tidak langsung menunjukkan pemahaman anak tentang bagaimana mendaur ulang barang-barang bekas.

Pak Damar : Wah, Pak Damar senang sekali. Ide kalian untuk mendaur ulang ternyata keren-keren. Kalau begitu, apakah kalian semua sepakat, kalau projek kita berikutnya adalah menanam sayuran?

Andi : Ya, nggak cuma sayur, Pak. Pokoknya, tanaman apa saja.

Ida : Iya, Pak...saya pengennya menanam bunga.

Pak Damar : Baiklah. Projek kita berikutnya menanam aneka tanaman. Boleh sayuran atau tanaman hias.

Anak-anak serempak menyahut, "Yaaa...setuju!"

CATATAN untuk Para Guru PAUD

Saat melakukan kegiatan projek ini, para guru sebaiknya mendokumentasikan hal-hal yang dilakukan anak setiap hari. Dokumentasi dapat berupa catatan celoteh anak, interaksi anak dengan temannya, dan karya yang mereka buat. Dokumentasi ini dapat digunakan untuk mengevaluasi ketercapaian tujuan kegiatan.

Berikut ini contoh dokumentasi.

	Saat memilah sampah, Andi menemukan kemasan bekas kotak susu. Andi berkata kepada guru,"Kotak susu ini masuk di tempat sampah warna biru, *kan* Pak? Ini ada kertasnya."
	Andi mengamati, meraba, merasakan tekstur bagian kotak, dan berkata, "Ini *kok* ada yang licin, warnanya *kayak* sendok. Ini apa, Pak?" Ia berkata lagi,"Berarti bukan kertas ya, Pak?" tanya Andi
 Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)	"Kalau *aluminium foil*, masuknya di tempat sampah warna apa?" tanya Andi lagi. Guru menjawab, "*Aluminium foil* sulit didaur ulang, jadi di mana kita menaruhnya?" Andi memasukkan kotak susu ke dalam tempat sampah warna abu-abu.

Kemampuan yang muncul

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti:
   - Menunjukkan perilaku baik, cinta lingkungan.
2. Jati diri:
   - Berani mengungkapkan pendapat.

3. Dasar-Dasar Literasi dan STEAM: • Mengenal ciri-ciri benda melalui eksplorasi. • Melakukan afirmasi terhadap pengetahuan yang dimilikinya. • Memahami jenis sampah dan tempat menyimpannya. • Mengenali simbol-simbol yang ada di lingkungan.
Langkah selanjutnya: Guru menstimulasi Andi untuk memilah jenis sampah yang lain dan menaruh ke dalam tempat sampah yang tepat.

Kelanjutan Projek

Tema "Aku Sayang Bumi" ini masih terbuka untuk dikembangkan menjadi berbagai topik sesuai dengan kondisi dan situasi setempat. Pengalaman dan wawasan guru akan sangat mewarnai kegiatan yang dirancang.

Dalam peta konsep di awal bab ini, alternatif kelanjutan projek yang sudah muncul antara lain:

1. Edukasi Lingkungan;
2. Menanam tanaman;
3. Kreasi daur ulang;
4. Mengenal flora dan fauna;
5. Pelestarian satwa yang dilindungi.

Untuk menentukan topik projek selanjutnya, guru kembali pada siklus pertama projek sebagaimana tertulis dalam awal bab ini. Perlu diingat bahwa projek tidak harus berlangsung terus-menerus sepanjang waktu. Di antara jeda dari satu projek ke projek lainnya, anak dapat belajar melalui beragam kegiatan lainnya. Bisa bermain bebas untuk mengembangkan eksplorasi anak, bermain musik, bermain seni, bermain matematika, bermain literasi, dan sebagainya. Prinsip belajar yang bermakna dan menyenangkan berdasarkan minat, kebutuhan, dan tahapan perkembangan anak.

Kegiatan Selingan Projek

Dalam praktik keseharian anak belajar projek, tentunya tetap perlu dibangun suasana yang menyenangkan. Untuk membangun suasana tersebut, guru dapat menambahkan beberapa kegiatan yang selaras dengan projek anak.

Beberapa kegiatan selingan sebagai penguat dan penyemangat kegiatan projek antara lain sebagai berikut.

1. Lagu

   Ada banyak lagu yang berkaitan dengan topik projek. Misalnya lagu "Membuang Sampah" ciptaan A.T. Mahmud. Guru bisa juga membuat sendiri lagu-lagu lainnya,

2. Tepuk Tangan

   Anak-anak suka dengan tepuk tangan. Guru dapat mengajak anak menciptakan tepuk tangan apa pun. Misalnya, Tepuk Tangan Sampah.

Tepuk Sampah

(Ciptan Wijania)

👏 👏 👏 Ayo kita

👏 👏 👏 Buang Sampah

👏 👏 👏 Di tempatnya

Lingkungan besih.......yes!! yes!! yes!!! ✊

Tepuk Pilah Sampah

(ciptaan Diah Ratnadi)

Ambil sampah 👏 👏 👏

Lalu pilah 👏 👏 👏

Organik 👏 👏 👏

Anorganik 👏 👏 👏

Pilah sampah........ saya 👏 pasti 👏 bisa!!! ✊

Tepuk Anak Hebat

(ciptaan dms)

Aku anak hebat

Sampah kupilah

Buang ke tempatnya

Siapa anak hebat............Saya

3. Syair

Contoh (1) Kalau ada sampah di rumah
Mari kita segera memilah
Tumpukan sampah akan berkurang
Udara segar hatiku riang
(dms)

Contoh (2) Mari kita bersama-sama
Buang sampah pada tempatnya
Yuk pastikan sudah terpilah
Agar alam tetaplah indah
(Sumawati)

4. Aneka Permainan Sederhana
   a. Main perkusi sederhana dengan menggunakan tepukan di kursi atau benda yang ada di kelas
   b. Simon Berkata. Anak-anak akan mengikuti instruksi guru hanya bila kalimat guru diawali dengan kata, "Simon Berkata"
   c. Kursiku. Anak-anak berjalan mengelilingi kursi yang sudah ditata melingkar. Jumlah kursi lebih sedikit dari jumlah anak. Lalu diputarkan musik. Saat musik berhenti anak-anak harus mencari kursi untuk duduk.
   d. Angin berembus. Saat guru menyatakan, "Angin berembus, menerbangkan anak yang huruf depan namanya "B"... Anak-anak yang namanya diawali dengan huruf "B" akan berlari pindah posisi.
5. Tebak-tebakan

   Kegiatan tebak-tebakan ini dilakukan untuk menguatkan kembali pemahaman anak tentang memilah sampah. Misalnya, guru memberikan tebakan sebagai berikut.

a. Warnaku bening, tembus pandang, agak licin, dan aku laku dijual ke bank sampah. Coba tebak, siapakah aku?

b. Orang-orang suka menggunakan aku untuk membungkus makan seperti lemper atau nagasari. Kalau sudah dipakai, rumahku di tempat sampah warna hijau. Siapakah aku?

c. Aku dipakai untuk wadah minuman kemasan. Bentukku kotak memanjang, dan aku kedap udara. Kalu sudah dipakai, aku tidak laku dijual di bank sampah. Rumahku di tempat sampah warna merah. Coba tebak, siapakah aku?

6. Gerak dan Joget

   Guru bisa menstimulasi anak untuk membuat gerakan yang sesuai dengan kata-kata dalam lagu "Membuang Sampah" . Bisa juga guru memutarkan lagu yang sudah dikenal oleh anak-anak, misalnya Tik Tik Bunyi Hujan, kemudian minta anak-anak untuk bergerak sesuai isi dan irama lagu.

7. Permainan Tradisional

   Guru bisa mengajak anak melakukan beberapa permainan tradisional dengan memanfaatkan bahan-bahan alam yang ada di sekitar kita. Misalnya, bermain dakon dengan menggunakan biji sirsak atau serikaya, sundah mandah menggunakan aneka bebatuan, cublak-cublak suweng menggunakan biji salak atau biji sawo.

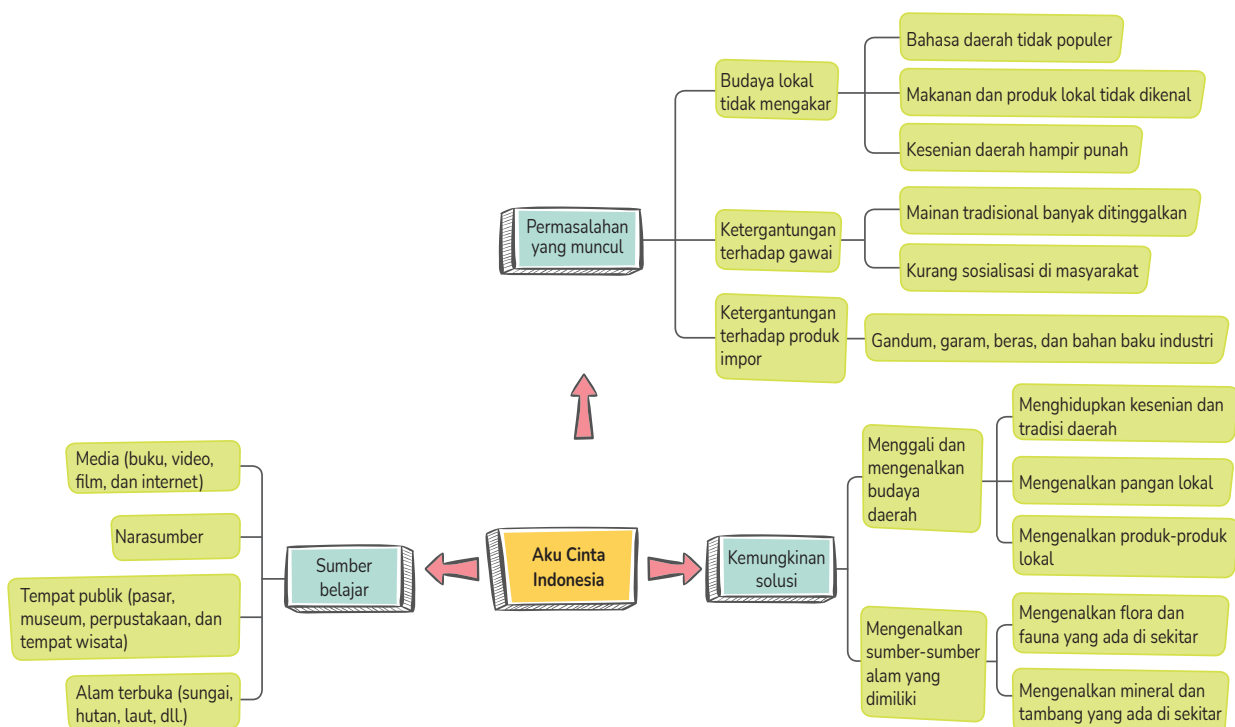
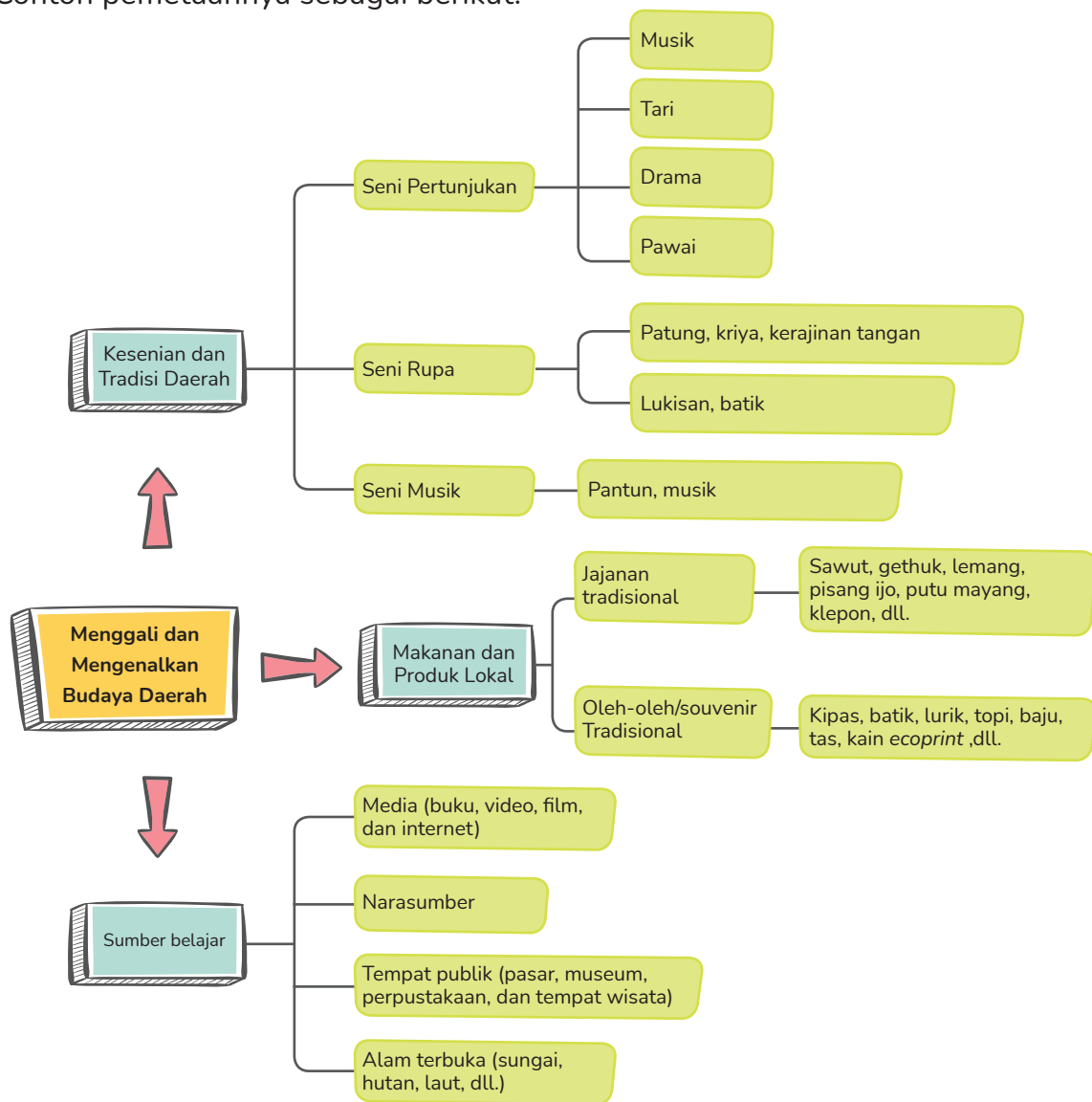
Hal yang perlu diingat!

Pemberian kegiatan yang menyenangkan ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan situasi. Guru yang paling tahu kapan anak memerlukan selingan-selingan penyemangat dan penguat pembelajaran ini. Jangan sampai selingan ini menyela proses yang sedang dilaksanakan. Jadi, digunakan pada saat yang tepat.

B. Tema Aku Cinta Indonesia

> Kebudayaan nasional kita adalah segala puncak-puncak dan sari-sari kebudayaan daerah di seluruh kepulauan Indonesia, yang lama maupun yang baru yang berjiwa nasional.
>
> **Ki Hadjar Dewantara**

Tema "Aku Cinta Indonesia" ini harus dipetakan terlebih dahulu untuk menjajaki beberapa topik yang bisa dikembangkan. Dari topik yang muncul, dapat dirancang kegiatan projek yang mendekatkan anak pada kearifan lokal di daerahnya. Misalnya melalui pembuatan makanan khas setempat (jajanan/cemilan), oleh-oleh (*souvenir*) sederhana khas daerahnya dan, pengenalan aneka kegiatan budaya setempat. Pelaksanaan kegiatan ini dapat dilakukan untuk merayakan hari-hari besar, antara lain hari jadi kota/kabupaten, hari besar keagamaan, peringatan Hari Kemerdekaan, ataupun kegiatan adat/budaya setempat.

Contoh pemetaan tema "Aku Cinta Indonesia" dengan pengembangan topik yang mungkin membuat anak tertarik untuk menyelidiki:

Berdasarkan peta konsep di atas terlihat bahwa salah satu solusi untuk memupuk rasa cinta tanah air dan budaya adalah melalui pengenalan budaya daerah, yang sebaiknya dimulai sejak usia dini. Hal ini perlu dilakukan agar anak tidak tercerabut dari akar budayanya. Untuk memetakan kegiatan projek yang mungkin dilakukan, guru bisa mengembangkan topik "Menggali dan Mengenalkan Budaya Daerah" menjadi kegiatan projek yang lebih kontekstual. Contoh pemetaannya sebagai berikut.

Indonesia kaya dengan tradisi dan budaya. Tiap daerah memiliki kekhasan masing-masing. Dalam bab ini, contoh kegiatan projek dikembangkan dari topik "Seni Pertunjukan". **Guru bisa menggali aneka seni pertunjukan yang dekat dengan anak dan sesuai dengan kondisi daerah setempat**. Contoh yang disajikan dalam buku ini adalah salah satu tradisi budaya yang terkenal berasal dari Provinsi Bali, yaitu Pawai *Ogoh-Ogoh*.

Kegiatan Projek "Pawai *Ogoh-Ogoh*"

Pawai Ogoh-Ogoh merupakan tradisi masyarakat Bali menjelang perayaan hari raya Nyepi. Tradisi ini dilakukan pada saat *pengerupukan,* yaitu satu hari sebelum hari raya Nyepi. *Ogoh-ogoh* adalah boneka besar yang oleh masyarakat Bali dimaknai sebagai *bhuta kala* (kekuatan negatif) yang mengganggu keseimbangan alam dan kehidupan manusia. Saat malam *pengerupukan*, aneka rupa *ogoh-ogoh* akan diarak keliling, diiringi dengan *tabuh beleganjur* (musik tradisional Bali) yang indah dan penuh semangat, dengan tujuan untuk menetralisasi kekuatan negatif yang mengganggu keseimbangan alam dan kehidupan manusia. Secara umum, anak-anak TK sangat menyukai pawai *ogoh-ogoh* ini karena pawai ini kaya dengan kreativitas dan keindahan seni tradisional Bali, penuh semangat, dan sangat seru.

Dalam projek pawai *ogoh-ogoh* ini, kita bisa melihat bagaimana guru/sekolah bisa melibatkan orang tua dan masyarakat serta memanfaatkan potensi yang ada di lingkungan sekitar untuk mendukung kegiatan projek yang akan dilakukan oleh anak di sekolah.

Tujuan Kegiatan

1. Menunjukkan perilaku yang baik yang mencerminkan akhlak mulia.
2. Membangun hubungan sosial secara sehat.
3. Menunjukkan perasaan bangga terhadap latar belakang budayanya dan jati dirinya.
4. Mengenali karakteristik anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila.
5. Menjaga keselamatan diri.
6. Menunjukkan rasa ingin tahu (observasi, eksplorasi, eksperimen).
7. Menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan memecahkan masalah.

Durasi: 9 hari (dalam kegiatan projek "Pawai *Ogoh-ogoh*" ini, durasi waktu kegiatan yang direncanakan tidak mengikat. Bisa saja berubah menjadi lebih panjang tergantung pada situasi, kondisi, dan minat anak.)

Alat dan Bahan: gunting, bambu, kertas bekas, lem, tali, kawat, kain, besi, cat, kuas, dan lain-lain.

Tahap Permulaan

Untuk memulai kegiatan projek ini, guru bisa memantik ide anak dengan cara:

- Mengamati foto *ogoh-ogoh* yang dipajang di dinding/papan pajangan di sekolah. Guru mengajak anak untuk mengamati foto yang dipajang dan melihat jenis, ukuran, warna, keindahan serta keunikan dari masing-masing foto *ogoh-ogoh*.

- Melakukan kunjungan ke *balai banjar* tempat orang membuat *ogoh-ogoh*. Anak melihat proses pembuatan *ogoh-ogoh*.
- Menanggapi celotehan anak terkait dengan *ogoh-ogoh* sehingga terjadi dialog antara anak dan guru.

Berikut ini adalah sebuah ilustrasi bagaimana guru memantik ide dan minat anak untuk memulai projek “Pawai *Ogoh-Ogoh*”

Pak Made adalah seorang guru di TK Jempiring. Sekolah tempat Pak Made mengajar berada di lingkungan yang kaya dengan tradisi dan seni budaya. Kebetulan sekolah ini lokasinya berdekatan dengan *balai banjar*. Tempat ini sering digunakan untuk melakukan aktivitas pelestarian seni dan budaya termasuk membuat *ogoh-ogoh*.

Beberapa minggu menjelang hari raya Nyepi, Pak Made memasang gambar *ogoh-ogoh* di papan pajangan sekolah. Ketika anak-anak melihat gambar tersebut, mereka senang sekali dan langsung datang beramai-ramai menunjuk gambar *ogoh-ogoh* yang mereka suka, sambil bercakap-cakap dengan temannya. Pak Made kemudian datang menghampiri anak didiknya dan ikut bercakap-cakap dengan mereka.

Gambar 3.14 Anak mengamati gambar *ogoh-ogoh*
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Agung : Wah, banyak sekali gambar *ogoh-ogohnya*. Aku suka yang ini.
Nyoman : Aku juga suka yang itu.
Pak Made : Kenapa kalian suka gambar *ogoh-ogoh* yang ini?
Agung : Karena *mukanya* bagus *banget* pak. Kayak beneran.
Tito : Pak guru, yang ini mirip dengan *ogoh-ogoh* di kampung saya.
Surya : Pak guru, saya pernah ikut pawai *ogoh-ogoh*, tapi *nggak dikasi* ikut angkat *ogoh-ogoh*nya
Pak Made : Mengapa begitu?
Surya : Karena *ogoh-ogoh*nya berat.
Pak Made : Kenapa bisa berat, ya, *ogoh-ogoh*nya?

Surya : Kan *ogoh-ogoh*nya besar, Pak.

Pak Made : Karena *ogoh-ogoh*nya besar. Terus bagaimana perasaan kalian ikut pawai *ogoh-ogoh*?

Anak-anak : Seru banget, Pak...

Anak-anak juga menyampaikan bahwa mereka tidak diizinkan ikut pawai *ogoh-ogoh* dengan alasan keamanan karena kekhawatiran akan terinjak oleh orang yang lebih besar dan hilang di kerumunan.

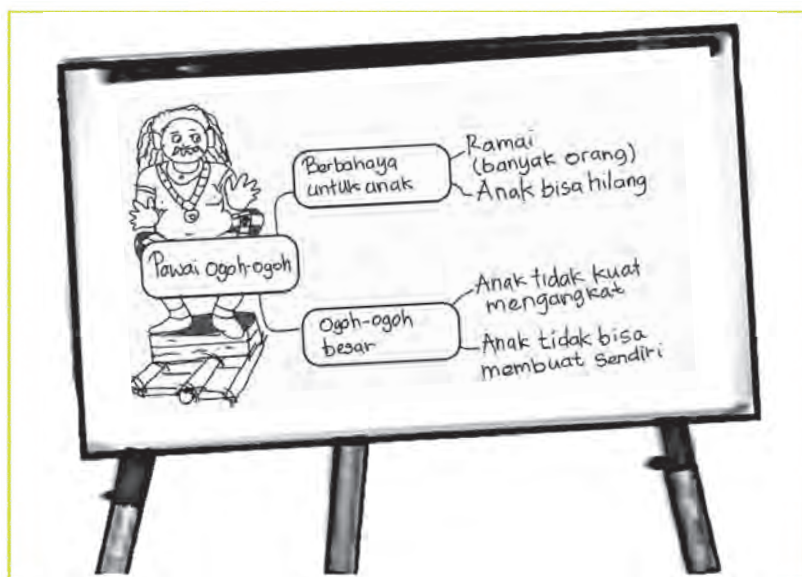
Agung : Enak, ya kalau jadi orang *gede* bisa ikut pawai, anak kecil hanya boleh nonton *aja*.

Pak Made : Wah berarti kalian semua ingin ikut pawai *ogoh-ogoh*, ya?

Anak-anak pun serentak menjawab, "Iya, Pak..."

Pak Made : Nah, tadi kalian mengatakan tidak diizinkan ikut pawai, kira kira apa ya yang menyebabkan kalian dilarang ikut pawai?

Anak saling bersahutan menjawab, "Karena *ogoh-ogoh*nya berat." "*Ogoh-ogoh*nya besar." "Bahaya ikut pawai, nanti bisa hilang." "Bisa diinjak sama kakak-kakaknya." "Tidak diizinkan oleh kakak yang sudah besar."

Pak Made kemudian menuliskan penyebab mereka tidak diizinkan untuk mengikuti pawai *ogoh-ogoh*.

Gambar 3.15 Hasil diksusi guru dan anak tentang projek *ogoh-ogoh*

Pak Made kemudian menanyakan kepada anak-anak apa yang mesti dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan penuh antusias anak-anak mengemukakan pendapat dan idenya.

Pak Made : Bagaimana caranya supaya pawai *ogoh-ogoh*nya aman?

Surya : Kita buat pawai *ogoh-ogoh* di sekolah aja, Pak. *Kan* aman.

Tito : Iya, kalau di sekolah, kan hanya ada anak-anak saja.

Pak Made : Oh iya, ya. Kalau di sekolah kan hanya anak-anak yang ikut jadi aman. Tapi, *kan* kita tidak punya *ogoh-ogoh*. Bagaimana, ya caranya?

Agung : Kita buat aja yang kecil, Pak. *Kan* ringan jadinya.

Pak Made : Apakah kalian bisa membuat *ogoh-ogoh* sendiri?

Agung : Belum pernah bikin, *sih*, Pak.

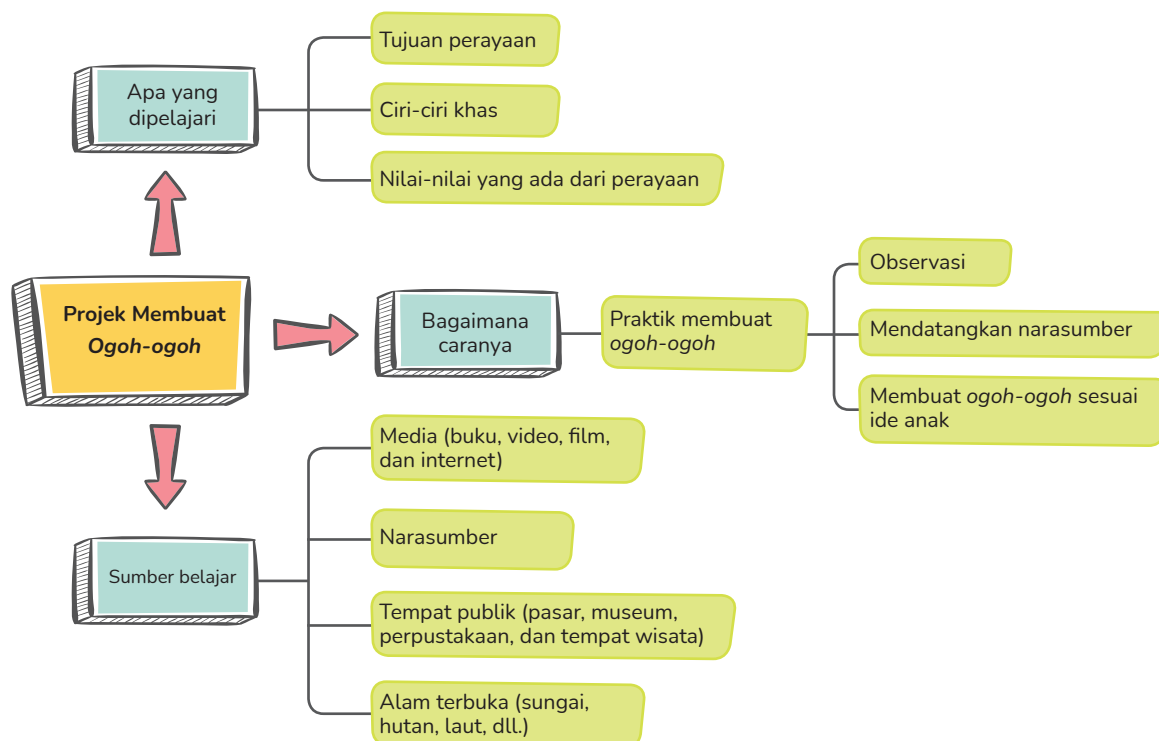
Pak Made : Bagaimana kalau besok kita lihat ke *balai banjar*? Di sana kita bisa melihat orang membuat *ogoh-ogoh*.

Agung : Besok kita ke *balai banjar*, Pak?

Pak Made : Iya, betul. Bagimana, anak-anak yang lain setuju?

Sambil loncat kegirangan anak-anak pun bilang, “Setuju....hore...hore..hore!”

Pak Made : Baiklah kalau kalian semua setuju. Sekarang, pak guru akan minta izin ke Bapak *kelian banjar* untuk berkunjung ke sana supaya kalian bisa melihat proses pembuatan *ogoh-ogoh*.

Pada tahap ini, guru sudah mendapat gambaran tentang kegiatan projek yang akan dikembangkan oleh anak-anak. Guru mulai memetakan potensi yang dapat dikelola untuk mendukung kegiatan projek yang akan dilaksanakan oleh anak-anak, misalnya orang tua siswa, warga masyarakat sekitar yang peduli dengan pendidikan, sarana dan prasarana yang dimiliki, dan potensi lainnya yang ada di sekitar.

Peta konsep ini masih bisa dikembangkan lagi sesuai dengan ide dan minat anak yang muncul saat kegiatan pengembangan projek sehingga kegiatan menjadi tambah kaya, bermakna, dan mampu menjawab permasalahan yang dihadapi oleh anak.

Tahap Pengembangan

Dalam tahap pengembangan ini, Pak Made akan menstimulasi dan memfasilitasi anak-anak untuk mengembangkan gagasannya untuk memecahkan permasalahan dalam Pawai *Ogoh-Ogoh*.

Kegiatan Hari Pertama: Kunjungan ke *Balai Banjar*

Sesuai dengan kesepakatan anak sebelumnya, hari ini Pak Made mengajak anak-anak berkunjung ke *balai banjar* untuk melihat proses pembuatan *ogoh-ogoh* secara langsung. Pagi itu, anak-anak begitu semangat untuk melihat bagaimana cara membuat *ogoh-ogoh*. Sesampai di *balai banjar*, anak-anak sudah disambut dengan hangat oleh bapak *kelian banjar* (kepala lingkungan). Di sana juga tampak ada beberapa orang yang sedang bekerja membuat *ogoh-ogoh*. Surya terlihat sangat tertarik dengan proses pembuatan kerangka *ogoh-ogoh*.

Surya : Kak, ini apa, *sih*?

Kak Putu : Ini kerangka *ogoh-ogoh*, Dik.

Surya kemudian menyentuh kerangka *ogoh-ogoh* sambil bertanya, "Ini bahannya dari bambu, *kan*, Kak? Ini mirip keranjang tempat sayur ibuku yang di pasar."

Kak Putu : Betul sekali, ini bahannya dari bambu dan anyamannya memang mirip keranjang, tapi ini lubangnya lebih kecil.

Agung : Kok lubangnya kecil-kecil, Kak?

Kak Putu : Lubangnya kecil supaya mudah ditempel kertas.

Surya : Kenapa harus buat kerangka *ogoh-ogoh*? *Kok nggak* langsung *aja* buat pakai tanah liat?

Kak Putu : Kerangka ini dibuat agar *ogoh-ogohnya* punya bentuk yang bagus, kuat dan tidak patah saat diarak keliling. Kalau pakai tanah liat, *ogoh-ogoh* tambah berat dan gampang rusak.

Surya : Oh, gitu, Kak.

Agung : Kak, ini *kok* gambar *ogoh-ogohnya*, mirip sama kerangka yang lagi dibikin?

Surya : Kakak *niru* gambar *ogoh-ogoh* ini ya?

Kak Putu : Itu namanya gambar desain *ogoh-ogoh*. Sebelum membuat kerangka, kita mesti membuat gambar desainnya dulu.

Nyoman : Aku juga bisa gambar *ogoh-ogoh*. Kemarin diajarin sama bapakku di rumah.

Tito : Aku juga bisa, tapi aku gambar sendiri.

Pak Made : Berarti nanti bisa buat desain *ogoh-ogoh*, ya.

Nyoman : Bisalah, Pak.

Ketut dan teman-temannya melihat ada seorang bapak yang sedang menggunting kertas bekas kemasan semen dan koran bekas. Di sana juga terlihat ada orang yang sedang mengaduk adonan tepung di dalam ember. Hal ini membuat Ketut dan teman-temannya penasaran dan mereka mulai bertanya.

Ketut : Om, ini kertasnya untuk apa? *Kok* dipotong *kayak* gini?

Pak Nengah : Oh kertas ini nanti ditempel dengan lem untuk menutup kerangka ogoh-ogoh.

Ketut : *Wah*...banyak *dong habisin* lemnya?

Pak Nengah : Iya, makanya kita pakai tepung kanji untuk membuat lemnya agar lebih murah dan dapatnya lebih banyak.

Sambil bercakap-cakap dengan anak-anak, Pak Nengah dan temannya menuang tepung ke dalam wadah yang berisi sedikit air dingin, kemudian adonan diaduk sampai rata. Setelah itu, adonan ditambahkan air panas, diaduk-aduk lagi sampai rata dan lem pun jadi.

Ketut : Ternyata *gampang* ya buat lemnya.

Ayu : Iya, nanti kita coba, yuk.

Ketut : Yuk.

Pak Nengah : Membuat lemnya gampang, biayanya murah dan dapat banyak.

Anak-anak terlihat antusias melihat proses pembuatan *ogoh-ogoh*. Apalagi waktu mereka melihat pembuatan *tapel* (topeng, bagian wajah *ogoh-ogoh*)

Tito : Ini lagi buat apa, Om?

Pak Gde : Om lagi buat wajahnya *ogoh-ogoh*. Namanya *tapel*.

Tito : *Kok* bagian wajahnya terpisah dari badannya, Om?

Pak Gde : Iya, bagian ini yang paling sulit dan sangat menentukan keindahan *ogoh-ogoh*. Makanya harus dibuat terpisah agar lebih gampang membuatnya.

Nyoman : Wihh... Keren, Om.. *Tapelnya* bagus banget.

Pak Made : Bagaimana anak-anak, apa ada yang ingin ditanyakan lagi?

Surya : Itu Kak Putu lagi ngukur-ngukur apa, Pak?

Pak Made : Kak Putu lagi mengukur perbandingan badan *ogoh-ogohnya*, antara kepala, badan, lengan, dan kaki. Kalau perbandingannya tidak pas, nanti *ogoh-ogoh*nya terlihat aneh.

Surya : Ternyata buat *ogoh-ogoh* itu susah ya.

Kak Putu : Memang membuat *ogoh-ogoh* itu pekerjaan orang dewasa, karena membutuhkan keterampilan tingkat tinggi. Selain itu, peralatan yang digunakan juga kurang aman kalau dipakai anak-anak seusia kalian.

Agung : Waduh, gimana *nih* Pak Made, padahal, kita *pengen bikin ogoh-ogoh* kecil untuk *bikin* pawai sendiri.

Wajah anak-anak nampak kecewa.

Pak Made : Memang betul yang dikatakan Kak Putu, membuat *ogoh-ogoh* membutuhkan keterampilan tingkat tinggi. Walaupun demikian, kita masih tetap bisa menyelenggarakan pawai *ogoh-ogoh*, *kok*.

Ida : Bagaimana caranya, Pak? *Kan* kita tidak bisa bikin *ogoh-ogohnya*.

Nyoman : Kita minta tolong dibuatkan saja sama Kak Putu.

Tito : Tapi, Kak Putu, *kan* tidak tahu, seperti apa *ogoh-ogoh* yang kita mau.

Kak Putu : Adik-adik, *kan* bisa bikin gambarnya dulu. Nanti, Kak Putu dan teman-teman yang membuatkan.

Pak Made : Wah....Kak Putu malah menawarkan untuk membuatkan.

Surya : Lah, *masak* kita cuma bikin gambar dan nonton Kak Putu bikin *ogoh-ogoh*?

Pak Made : Hmmm...sepertinya kita harus mendiskusikan ulang rencana kita. Ayuk, kita kembali ke sekolah. Terima kasih, Kak Putu dan tim sudah menerima kami di sini.

Kak Putu : Sama-sama, sampai ketemu lagi.

Setelah tiba di sekolah Pak Made mengajak anak-anak untuk mengkaji ulang rencana Pawai *Ogoh-Ogoh*.

Pak Made : Dari apa yang sudah kalian lihat saat kita di *balai banjar*, ternyata membuat ogoh-ogoh tidak seperti yang kita bayangkan. Kak Putu saja yang sudah terbiasa membuat, ternyata tetap membutuhkan bantuan."

Surya : Iya, ternyata rumit membuatnya.

Nyoman : Kita minta tolong Kak Putu bikin *ogoh-ogoh* yang kecil saja.

Putri : Iya, *ogoh-ogohnya* jangan yang besar.

Ida : Kak Putu tadi juga sudah mau membuatkan, *kok*.

Pak Made : Tadi, Surya sempat menyampaikan bahwa tidak seru kalau hanya membuat desain dan menyerahkan pembuatan *ogoh-ogoh* pada Kak Putu. Sebenarnya, apa lagi yang masih bisa kalian lakukan dalam proses pembuatan *ogoh-ogoh*?

Surya : Selain membuat desain ya, Pak?

Pak Made : Iya. Apa kira-kira?

Ayu : Kita bisa potong-potong kertas dan bikin lem dari tepung kanji.

Putri : Kita *kan* masih bisa bikin hiasan *ogoh-ogohnya*.

Ida : Hiasan untuk kepalanya, lengan, terus kaki juga.

Pak Made : Wah, ide kalian bagus itu. Kita masih bisa membuat desain gambar *ogoh-ogoh*, membuat lem, melanjutkan *nukub*, menyiapkan hiasan, apa lagi ya?

Nyoman : Kain untuk *ogoh-ogohnya*, Pak.

Pak Made : Betul...kalian bisa menyiapkan kainnya. Ada lagikah?

Surya : Kalau pawai itu, *kan* ada iringan *gambelan beleganjur*.

Tito : Betul itu. Kita bisa latihan dulu.

Agung : Aku bisa main kendang, *kan* aku pernah diajarin sama bapak.

Pak Made : Ada lagi yang bisa *megambel*?

Nyoman : Aku bisa main *kempur* dan *cengceng*.

Pak Made : *Wah*, berarti nanti Agung dan Nyoman bisa melatih teman-teman, ya.

Pak Made membuat catatan dari apa yang disampaikan anak-anak saat diskusi tadi.

Pak Made : Ini dia hasil diskusi kita tadi. Untuk pembuatan *ogoh-ogoh*, kita minta tolong timnya Kak Putu. Anak-anak membuat desain gambarnya. Lalu, anak-anak menyiapkan segala macam hiasan dan latihan *gambelan beleganjur*.

Nyoman : Berarti, besok pagi kita mulai dengan yang mana dulu, Pak?

Tito : Menurutku, bikin desain gambar *ogoh-ogoh* dulu. Supaya bisa cepat dikerjakan oleh Kak Putu.

Putri : Iya, besok pagi kita bikin gambarnya, lalu kita bawa ke *balai banjar* supaya bisa dilihat Kak Putu.

Pak Made : Baiklah, besok pagi kita mulai dengan membuat desain gambarnya, ya.

Dari kunjungan ke *balai banjar*, anak-anak memahami bahwa proses pembuatan *ogoh-ogoh* belum bisa dikerjakan oleh anak-anak seusia mereka. Walaupun demikian, mereka juga menemukan apa yang masih bisa mereka lakukan untuk mempersiapkan pawai *ogoh-ogoh*, seperti membuat desain, melanjutkan *nukub*, mengecat, menghias *ogoh-ogoh*, dan membuat musik pengiring (*gambelan beleganjur* sederhana).

Pak Made memberitahukan kepada orang tua siswa tentang rencana pawai ini, sekaligus untuk mendapatkan dukungan, bantuan berupa tenaga, maupun alat dan bahan yang harus dibawa anak-anak dari rumah.

Kegiatan Hari Kedua: Membuat Gambar Desain *Ogoh-Ogoh*

Sesuai dengan kesepakatan, kegiatan hari ini adalah membuat desain *ogoh-ogoh*. Anak-anak terlihat asyik menggambar *ogoh-ogoh*. Ada yang membuat gambar *ogoh-ogoh* bentuk raksasa, binatang, *bhuta kala,* dan sebagainya.

Gambar 3.16 Anak-anak menggambar desain *ogoh-ogoh*
Sumber Foto : TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Dari gambar-gambar itu nanti akan dipilih satu gambar untuk dibuat desain *ogoh-ogoh*.

Pak Made : Wah, gambar *ogoh-ogohnya* sudah jadi, ya. Gambar mana yang akan kita pilih untuk desain *ogoh-ogoh* kita?

Agung : Gambarnya Nyoman saja, Pak, soalnya bentuknya bagus.

Tito : Gambarnya Surya juga bagus, tangan *ogoh-ogohnya* banyak.

Agung : Kalau *kayak gitu*, nanti susah dan lama buatnya.

Ida : Kalau tangannya banyak, nanti juga banyak *ngabisin* kertas dan lem.

Putri : Gambarnya Tito juga bagus, tapi ada dua *ogoh-ogohnya*. *Kayaknya* tambah lama buatnya.

Pak Made : Berarti, gambar mana yang akan kita pakai untuk membuat desain?

Anak-anak menjawab, "Gambarnya Nyoman *aja*.

Gambar 3.17 Desain *ogoh-ogoh*
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Nyoman : Kita langsung bawa gambar ini ke Kak Putu, ya Pak?

Agung : Iya, Pak. Kita bawa ke sana sekarang biar Kak Putu bisa segera bikin kerangkanya.

Pak Made menemani anak-anak ke *balai banjar* untuk membicarakan desain gambar *ogoh-ogoh*.

Di *balai banjar*, anak-anak menyampaikan langsung desainnya ke Kak Putu. Mereka menjelaskan seperti apa *ogoh-ogoh* yang mereka inginkan.

Kak Putu : *Ogoh-ogohnya* mau sebesar apa?

Putri : Jngan terlalu besar, Kak, nanti *nggak* kuat ngangkatnya.

Kak Putu : Baik, nanti Kak Putu buatkan yang tidak terlalu besar. Untuk proses *nukubnya*, Kak Putu akan pasangkan lapisan yang pertama, nanti kalian bisa meneruskan.

Ketut : Berarti, kita perlu menyiapkan kertas dan lemnya, ya?

Kak Putu : Betul, lem dari tepung kanji. Nanti, selesai *nukub* dan sudah kering lemnya, baru bisa dicat.

Agung : Kak Putu, kapan bisa mulai membuatkan kerangkanya?

Kak Putu : Sore nanti sudah mulai bisa kami buatkan kerangkanya. Paling lambat dua hari sudah jadi kerangkanya.

Pak Made : Baik, Kak Putu, terima kasih sekali atas bantuannya. Kami pamit dulu.

Dalam perjalanan ke sekolah, anak-anak nyeletuk, "Aku sudah tidak sabar seperti apa nanti jadinya *ogoh-ogoh* kita. Kak Putu pasti bikinnya bagus banget nanti."

Di kelas anak-anak mendiskusikan apa yang akan mereka lakukan esok hari.

Ayu : Kita besok bikin lem *aja* dulu.

Pak Made : Teman-teman yang lain bagaimana? Setujukah?

Ketut : Iya, kita bikin lem kanji yang banyak.

Putri : Tepung kanjinya harus beli dulu.

Pak Made : Di sekolah masih ada sisa tepung kanji dari kegiatan *fingerpainting* kita bulan lalu.

Putri : Tapi, itu *kan* sedikit, Pak, mana cukup?

Ida : Nanti saya tanya ibu saya. Kalau ada tepung kanji di rumah, besok pagi saya bawa.

Anak-anak penuh semangat merencanakan kegiatan mereka esok hari.

Kegiatan Hari Ketiga: Membuat Lem dari Tepung Kanji

Hari ini anak-anak memutuskan untuk mencoba membuat lem kanji, seperti yang mereka lihat di *balai banjar*.

Pak Made : Saat kita ke *balai banjar*, kalian sudah melihat bagaimana Pak Nengah membuat lem dari tepung kanji. Hari ini kita mau mencoba membuat lemnya.

Agung : Kita sepertinya butuh banyak lem ya, Pak?

Tito : Iya, kan *nukub*nya tidak cuma satu lapis.

Pak Made : Kita memang membutuhkan banyak lem, karena *nukubnya* harus beberapa lapis. Kenapa ya kok tidak cukup satu lapis saja?

Surya : Nggak kuat, Pak kalau hanya satu lapis. Nanti ogoh-ogohnya gampang robek.

Ida : Apalagi kalau pas pawai, *kan ogoh-ogohnya* digoyang-goyang.

Pak Made : Jadi, menurut kalian perlu *nukub* beberapa lapis?

Nyoman : Pokoknya lebih dari satu lapis, deh.

Anak-anak menjawab serentak, "Iya, betul itu, Pak."

Pak Made : Baiklah. Kita mulai membuat lem, yuk. Bagaimana caranya supaya bisa bikin lem yang banyak?

Putri : Kita bikin kelompok saja, Pak. Tiap kelompok membuat lem satu wadah.

Tito : Iya, aku setuju.

Anak-anak pun mulai menyiapkan peralatan dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat lem, seperti ember, air, pengaduk, dan tepung kanji. Mereka mulai menuangkan tepung ke dalam ember dan menambahkan air. Saat proses pencampuran inilah anak-anak mengalami kesulitan. Di kelompok Ida, ternyata hasil lemnya encer sekali. Kesempatan ini dimanfaatkan Pak Made untuk mengajak anak-anak menganalisis.

Gambar 3.18 Anak membuat lem dari tepung kanji
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Pak Made : Menurutmu, mengapa lemnya encer?

Ida : Apa tepungnya kurang, ya?

Pak Made : Bisa jadi. Apakah kalian tadi menakarnya?

Agung : Tadi Putri memasukkan satu cangkir tepung, tapi waktu menuang air, saya tidak ngukur.

Pak Made : Sepertinya kelompok Tito tadi lemnya sudah jadi dan lumayan kental.

Ida : Saya ke sana tanya Tito, ya.

Ida berlari ke ke kelompok Tito untuk menanyakan komposisi tepung dan air yang mereka gunakan. Tidak berapa lama Ida kembali ke kelompoknya.

Ida : Kelompok Tito tadi mencampur 10 sendok penuh tepung kanji dengan ½ gelas air dingin, lalu diaduk sampai rata. Baru setelah itu ditambah air satu gelas air hangat.

Putri : Kita bikin ulang *aja*, ya.

Agung : Iya. Kita bikin yang lebih banyak, biar lem tidak kurang.

Ida : Kalau bikinnya pakai 1 gelas air dingin, bagaimana?

Putri : Berarti tepungnya juga lebih banyak, dong.

Surya yang dari tadi terdiam, tiba-tiba nyeletuk, "Tepungnya 2 kali 10 sendok."

Ida : Wah, Surya *cepet nih ngitungnya*.

Pak Made : Apa yang akan terjadi kalau lemnya terlalu encer seperti yang kalian buat tadi?

Surya : Susah nanti, kertasnya nggak bisa nempel.

Kelompok Ida membuat ulang lem kanji dengan menggunakan takaran dari kelompok Tito.

Pak Made juga mendatangi kelompok Tito untuk melihat proses pembuatan lem kanji. Kelompok Tito tampak sedang mengipas-ngipas adonan lem yang masih panas menggunakan piring plastik.

Pak Made : Bagaimana caranya kalian bisa tahu takaran yang pas untuk membuat lem kanji?

Tito : Kemarin, waktu di *balai banjar*, Ketut bertanya sama Pak Nengah.

Ketut : Kata Pak Nengah, takarannya untuk ½ gelas air dingin, kita campur dengan 10 sendok penuh tepung kanji.

Pak Made : Oh begitu. Ini kenapa adonannya dikipas-kipas?

Tito : Biar cepat dingin, Pak.

Ketut : Kalau sudah dingin, kita mau coba lemnya bisa dipakai atau tidak.

Ayu : Nanti boleh pakai kertas bekasnya, Pak? Untuk nyoba nempel.

Pak Made : Boleh..silakan.

Hari ini anak-anak menemukan bahwa pembuatan lem kanji memerlukan takaran tepung dan air yang tepat. Komposisi takaran yang tidak tepat menyebabkan lem menjadi terlalu encer atau terlalu kental.

Pak Made : Nah, lem kanjinya sudah siap. Semoga nanti jumlahnya cukup untuk *nukub ogoh-ogohnya*. Sementara menunggu *ogoh-ogoh* kita siap, apa yang bisa kalian lakukan?

Nyoman : Kita kumpulkan kertas bekas saja, Pak.

Ida : Iya betul, nanti kalau *ogoh-ogohnya* siap, kita tinggal nempel.

Anak-anak mulai mengumpulkan kertas bekas dari kelas mereka. Selain itu, mereka juga ke kantor untuk meminta kertas yang sudah tidak dipakai lagi.

Agung : Hore! Kita dapat banyak kertas. Aku dapat kertas yang tebal, *nih*.

Surya : Kita cobain lemnya, yuk. Bisa nempel *nggak*, ya?

Agung : Yuk.

Anak-anak mencoba menempelkan kertas tebal tadi dengan lem. Ternyata, kertas tebal tersebut tidak menempel. Kemudian mereka mencoba menempel kertas HVS bekas, kertas koran, majalah bekas, dan kertas payung. Ternyata, kertas-kertas tersebut dapat menempel dengan baik.

Nyoman : Pak, ternyata tidak semua kertas mau nempel, *lho*.

Pak Made : Oh, ya? Kertas seperti apa yang bisa nempel?

Nyoman : Pokoknya kertas yang *ngak* tebal.

Ida : Kertas yang terlalu tipis juga *nggak* bisa, Pak. Tadi *dikasi* lem, malah robek.

Pak Made : Berarti, kalian sudah tahu ya, kertas seperti apa yang bisa digunakan untuk *nukub*. Nah, lem sudah siap, kertas bekas juga sudah siap. Apa rencana kalian untuk besok pagi?

Putri : Potong-potong kertas saja. Banyak *lho* yang mesti dipotong.

Pak Made : Oke. Besok pagi kalian mau mulai memotong kertas, ya?

Anak-anak : Iya, Pak.

Setelah anak-anak pulang, Pak Made pergi ke *balai banjar* untuk melihat sampai sejauh mana pembuatan kerangka *ogoh-ogohnya*. Ternyata, kerangkanya sudah jadi, dan siap dibawa ke sekolah. Bagian *tapel* (muka) *ogoh-ogoh* sedang dibuat oleh Pak Gde. *Tapel*-nya akan sekalian dicat oleh Pak Gde, sehingga nanti tinggal dipasang di badan *ogoh-ogoh*. Kerangka *ogoh-ogoh* juga sudah di*tukub* dengan satu lapis kertas, tapi lemnya belum begitu kering. Pak Made memutuskan untuk membawa kerangka *ogoh-ogoh* tersebut ke sekolah, sekalian untuk menjemurnya di halaman sekolah.

Kegiatan Hari Keempat: *Nukub* (menutupi kerangka *ogoh-ogoh* dengan kertas)

Hari ini anak-anak mendapatkan kejutan saat datang ke sekolah. Di halaman sekolah sudah ada kerangka *ogoh-ogoh*. Mereka berteriak kegirangan. Anak-anak berkerumun mengelilingi kerangka *ogoh-ogoh*.

Pak Made : Kerangka *ogoh-ogoh*nya sudah jadi, *nih*.

Surya : Wow, bagus sekali, Pak.

Agung : Cepat sekali, ya, mereka buatnya.

Putri : Wah, ternyata sudah ditempelin kertas kertas, ya.

Pak Made : Itu Kak Putu *nukubnya* baru satu lapis saja.

Ida : Ayo kita potong kertas biar bisa cepetan *ngelanjutin nukubnya*.

Agung : Ada yang motong kertas ada yang *nukub*, biar cepetan selesainya.

Anak-anak terlihat sangat antusias bekerja sama. Ada yang memotong kertas, ada yang mengoleskan lem dengan kuas di kertas, ada juga yang menempel kertas dengan hati-hati di kerangka *ogoh-ogoh*. Ida terlihat sibuk mengoleskan lem pada kertas dan Putri mengambil kertas yang sudah diberi lem dan memberikan kepada Agung untuk ditempel.

Agung : Ida, jangan kebanyakan lemnya, kertasnya jadi robek

Ida : Wah, robek, ya. Kalau *gitu*, aku kasih lemnya *dikit-dikit* aja.

Pak Made : Kenapa kertasnya robek kalau lemnya banyak?

Agung : Kalau kebanyakan lem, kertasnya basah, jadi gampang robek.

Gambar 3.19 Anak *nukub* kerangka *ogoh-ogoh*
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Anak-anak sangat menikmati proses *nukub*. Pak Made membantu anak-anak mengangkat kerangka *ogoh-ogoh* ke halaman sekolah untuk dijemur.

Pak Made : Hari ini kalian sibuk sekali, ya. Untuk besok pagi, apa yang akan kalian kerjakan?

Ketut : Kalau sudah kering, kita bisa mulai ngecat, Pak.

Pak Made : Nah, ini *ogoh-ogohnya* cuma satu, apakah kalian semua mau mengecat bersama-sama?

Agung : *Nggak* bisa *barengan*, Pak, nanti catnya tumpah.

Surya : Nggak enak ngecatnya desak-desakan. Bajunya bisa kena cat.

Pak Made : Iya betul. Kalau ngecat *ogoh-ogoh* ukuran seperti ini tidak bisa terlalu banyak anak.

Putri : Kalau begitu, yang *nggak* ngecat bisa bikin hiasan.

Ida : Bahan untuk bikin hiasan, *kan* banyak ada di sekolah.

Putri : Iya, kita ada manik-manik dan kertas emas.

Pak Made : Berarti, bagaimana kegiatan kita besok?.

Anak-anak serentak menjawab, “Ngecat dan bikin hiasan, Pak.”

Ketut : Tapi cat dan kuasnya bagaimana?

Pak Made : Di sekolah ada 3 kuas besar, jadi, kalau kalian punya kuas di rumah yang bisa dipakai, silakan dibawa.

Tiba-tiba, Surya menyela,”Di rumahku ada sisa cat tembok. Masih ada satu kaleng. Nanti *tak mintakan* ke bapakku”.

Pak Made : Nanti biar Pak Made juga akan menghubungi bapakmu, ya Surya. Terima kasih sebelumnya.

Hari ini, anak-anak menemukan bahwa memakai terlalu banyak lem akan menyebabkan kertas menjadi robek. Mereka juga belajar bekerja sama saat *nukub*.

Kegiatan Hari Kelima: Mengecat *Ogoh-Ogoh*

Hari itu anak-anak berusaha menyelesaikan mengecat karena masih ada tahap berikutnya, yaitu menghias. Sementara Nyoman dan kawan-kawan mengecat, kelompok anak yang lainnya menyiapkan hiasan untuk *ogoh-ogohnya*. Dengan demikian, apabila *ogoh-ogoh* yang dicat sudah kering, bisa langsung dihias.

Surya : Ini catnya mau dituang di mana?

Nyoman : Tuang di ember *aja*.

Anak-anak mulai ngecat tanpa menambahkan air di ember.

Tito : Kok *nggak* mau rata catnya?

Surya : Kalau bapakku ngecat, biasanya catnya *ditambahin* sedikit air.

Pak Made : Mengapa kita mesti menambahkan sedikit air pada cat?

Surya : Kalau terlalu kental, catnya susah rata.

Tiba-tiba Agung nyeletuk, “Awas catnya netes ke lantai.” Agung kemudian bergegas mengambil koran bekas untuk alas ngecat.

Gambar 3.20 Anak mengecat *ogoh-ogoh*
Sumber Foto : TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Sementara itu, anak-anak yang lain sibuk membuat hiasan. Ada yang meronce, ada yang membuat hiasan gelang kaki dari kertas emas.

Ayu : Ini kertas emasnya, *kok*, gampang robek ya?

Putri : Kita lapisi pakai map bekas *aja*, yuk?

Ayu : Ayo kita coba.

Pak Made : Apa lagi yang bisa kalian tambahkan agar hiasannya lebih menarik?

Ida : Biasanya, gelang dan kalungnya *ogoh-ogoh* itu bisa bunyi kalau digerak-gerakkan.

Ketut : Itu dikasih kerincingan.

Pak Made : Kalau mau pake kerincingan, di sekolahan ada *kok*.

Ketut : Hore..! Jadi nanti kita bisa tambahin kerincingan ya.

Pak Made : Iya, boleh.

Ayu : Berarti besok kita pasang hiasannya ya, Pak.

Pak Made : Selain memasang hiasan yang kalian buat, apa lagi yang perlu ditambahkan?

Putri : Oh, iya, *kok* kita lupa nyiapin kain?

Pak Made : Kain seperti apa yang kalian butuhkan?

Putri : Kain *poleng* dan kain hitam, Pak.

Pak Made : Kalau kain *poleng* ada di sekolah. Kalau kain hitam kita tidak punya."

Ayu : Saya punya kain hitam di rumah, besok saya bawa.

Ketut : Aku juga ada. Besok aku juga bawa.

Dalam kegiatan hari ini, anak-anak mendapatkan pengalaman tentang kekentalan cat yang pas untuk mengecat. Mereka juga mempunyai ide untuk menambahkan kerincingan agar *ogoh-ogoh* mengeluarkan bunyi saat digerakkan. Setelah anak-anak pulang, Pak Made menghubungi Pak Gde untuk menanyakan apakah *tapel ogoh-ogoh* sudah selesai dibuat. Pak Gde mengatakan bahwa *tapel* sudah selesai dan siap dipasang esok hari di sekolah.

Kegiatan Hari Keenam: Menghias *Ogoh-Ogoh*

Pagi ini, begitu tiba di sekolah, anak-anak langsung melihat *ogoh-ogoh* yang mereka jemur kemarin. Anak-anak terlihat sangat antusias untuk menghias *ogoh-ogoh* dengan memasang hiasan gelang, kalung dan lain-lainnya. Sebagian anak sudah menyiapkan hiasan dari kemarin. Pagi itu Pak Gde datang membawa *tapel ogoh-ogoh* yang siap dipasang. Anak-anak sangat senang melihat *tapel* tersebut .

Pak Made : Nah, hari ini Pak Gde sudah membawa *tapel ogoh-ogoh* kita. Bagaimana menurut kalian *tapelnya*?

Anak-anak serentak menjawab, "Bagus *banget*, Pak."

Dengan bantuan Pak Gde, *tapel* dapat terpasang dengan pas di *ogoh-ogoh*.

Anak-anak saling bersahutan, "Wah, keren!" "Bagus *banget*, makasih, Pak!"

Pak Gde : Anak-anak, Pak Gde pamit, ya.

Anak-anak menjawab serentak, "Makasi, Pak."

Setelah Pak Gde pulang, anak-anak langsung bersiap memasang hiasan *ogoh-ogoh*.

Surya : Sekarang kita bisa langsung pasang hiasannya ini, Pak?

Pak Made : Ya, kalian bisa langsung menghias. Tapi, bagaimana caranya memasang hiasan di bagian leher *ogoh-ogoh*?

Nyoman : Nanti naik di atas kursi *aja*, Pak.

Ida : Roncean untuk kalungnya belum siap, *nih*. Yang kita buat kemarin terlalu pendek.

Tito : Iya, dipanjangin *aja*, biar kelihatan kalau dipasang di leher *ogoh-ogoh*.

Gambar 3.21 Anak membuat hiasan *ogoh-ogoh*
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Anak-anak sibuk menyiapkan hiasan *ogoh-ogoh*. Mereka bekerja sama memasang hiasan dan memasang kain dibantu oleh Pak Made.

Pak Made : Wah, *ogoh-ogohnya* sudah diberi tambahan hiasan. Menurut kalian, apakah sudah cukup atau masih ada yang mau ditambahkan?

"Sudah oke, Pak." "Sudah bagus, *kok*" "Keren, *lho ogoh-ogoh* kita." Anak-anak saling bersahutan menjawab.

Pak Made : Berarti, kita sudah siap pawai *ogoh-ogoh*, nih?

Nyoman : Tapi Pak, kalau pawai *ogoh-ogoh*, *kan* ada iringan *gambelannya*.

Tito : Iya, Pak, *masak* pawai *nggak* ada *gambelannya?*

Pak Made : O, iya, kalian betul. Kita perlu latihan *megambel* ini.

Agung : Kita *megambel beleganjur*, *kan* Pak?

Pak Made : Iya. Agung dan Nyoman, *kan* sudah janji akan membantu teman-teman untuk latihan.

Agung : Iya, Pak. Nanti kita latihan *bareng-bareng*.

Nyoman : Asyik mulai besok kita latihan *beleganjur*. Pawainya pasti seru, *dah*.

Hari ini anak-anak belajar tentang ukuran. Semestinya, sebelum membuat hiasan kalung dan gelang, mereka mengukur panjang pendeknya terlebih dahulu sehingga ukurannya bisa pas. Untuk kegiatan selanjutnya, anak-anak sepakat akan melakukan latihan *megambel beleganjur* untuk mengiringi pawai *ogoh-ogoh*. Latihan ini akan dipimpin oleh Agung dan Nyoman.

(*Beleganjur* adalah jenis musik tradisional Bali yang biasa dipakai untuk mengiringi pawai *ogoh-ogoh* ataupun kegiatan seni dan keagamaan lainnya. *Beleganjur* ini bisa dimainkan sambil berjalan kaki dan alat musik yang dipakai tidak begitu banyak, misalnya *cengceng, kendang, kempor, dan gong*)

Kegiatan Hari Ketujuh: Latihan *Megambel* (musik tradisional untuk mengiringi pawai)

Sesuai dengan kesepakatan anak pada hari sebelumnya, hari ini anak-anak akan latihan *megambel beleganjur*.

Pak Made : Anak-anak, untuk latihan *megambel*, alat musik yang ada hanya 10. Lalu, anak-anak yang tidak latihan *megambel* melakukan apa?

Putri : *Kan* bisa menghias bagian bawah *ogoh-ogoh*.

Ketut : Oh, iya. Bagian bawah *ogoh-ogohnya* belum dihias.

Pak Made : Apakah bahan menghiasnya masih ada?

Putri : Sisa yang kemarin, *kan* masih ada, Pak.

Ketut dan anak-anak yang lain mulai menghias bagian bawah *ogoh-ogoh*.

Gambar 3.22 Anak menghias *ogoh-ogoh*
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Sementara itu, anak-anak yang lain mulai latihan *megambel*, dipimpin oleh Agung dan Nyoman. Mereka terlihat sangat antusias latihan *megambel beleganjur*. Mereka masih mencoba-coba alat musik yang ada dan berusaha untuk mengikuti tempo sederhana yang dimainkan oleh Nyoman dan Agung. Anak-anak ada yang masih bingung, tetapi ada juga yang sudah mulai bisa mengikuti tempo dengan baik.

Beberapa anak, termasuk Surya, tampak mencoba memainkan *ceng-ceng*. Karena semangatnya, dia memainkan *ceng-cengnya* sekuat tenaga.

Agung : *Ceng-cengnya* jangan terlalu keras, *dong*.

Surya : Iya, maaf, sekarang aku *pelanin* mainnya

Pak Made : Apa yang terjadi kalau *ceng-cengnya* terlalu keras?

Nyoman : Suara *kendang* dan *kempurnya nggak kedengeran*, Pak.

Tito : Telinganya sakit karena suaranya bising.

Agung : "*Beleganjur* itu suaranya yang keras mestinya kendang dan kempur.

Gambar 3.23 Anak latihan *megambel*
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Latihan *megambel beleganjur* hari ini tidak mengalami hambatan yang berarti. Anak-anak sudah mulai bisa memainkan *beleganjur* sederhana.

Pak Made : Bagaimana latihan *beleganjurnya* hari ini?

Surya : Sudah bisa *dikit-dikit*.

Agung : Ketukannya masih suka salah, Pak.

Nyoman : Masih kurang kompak, Pak.

Pak Made : Kalau begitu, apa yang harus kita lakukan?

Agung : Latihan lagi, Pak.

Nyoman : Iya, besok kita latihan *beleganjur* lagi, yuk.

Anak-anak yang lain menjawab, "Yuk"

Pak Made : Bagaimana dengan yang menghias bagian bawah *ogoh-ogoh* tadi?

Putri : Sudah selesai, Pak

Pak Made : Selain latihan *megambel*, ada lagikah yang perlu disiapkan?

Agung : Belum ada *sanan* untuk *ngangkat* ogoh-ogoh, *lho*, Pak.

Surya : Oh, iya. Siapa yang bisa bikin *sanan*? Susah *lho* itu.

Nyoman : Apalagi, harus *ngikat ogoh-ogoh* di atas *sanan*. Kalau nggak kuat *ngikat*nya, *ogoh-ogoh* bisa roboh.

Pak Made : Iya, betul kita belum punya *sanan* untuk mengangkat *ogoh-ogoh*nya. "Siapa yang bisa membantu kita, ya?

Nyoman : Minta tolong sama bapakku *aja*.

Tito : Ya, nanti aku minta tolong bapakku juga untuk *bantuin* kita.

Pak Made : Betul, kita bisa minta tolong orang tua kalian untuk membantu membuat *sanan*.

Nyoman : Tapi, bambunya dapat dari mana?

Agung : Kayaknya, aku pernah lihat di gudang ada banyak bambu kering.

Pak Made : Oh, iya. Benar, di gudang kita masih ada bambu kering yang bisa dipakai.

Ida : Berarti, besok pagi selain latihan *megambel*, kita mau menyiapkan *sanan*, ya?

Pak Made : Iya, betul.

Hari ini anak-anak belajar mengikuti tempo dan ketukan saat latihan *beleganjur*. Selain itu, mereka juga sudah bisa mengidentifikasi kebutuhan lain untuk pawai, yaitu menyiapkan *sanan*. *Sanan* adalah kerangka bambu yang digunakan untuk mengangkat *ogoh-ogoh* saat pawai.

Siang itu, Pak Made menghubungi orang tua siswa untuk meminta kesediaannya membantu membuat *sanan*.

Kegiatan Hari Kedelapan: Latihan *Megambel* dan Menyiapkan *Sanan*

Hari ini, beberapa orang tua datang ke sekolah untuk membantu menyiapkan *sanan*. Anak-anak latihan *megambel beleganjur* sambil berjalan. Saat orang tua membuat sanan, anak-anak yang tidak *megambel* memperhatikan dengan saksama dan ikut membantu membuat *sanan*. Setelah selesai diikat, anak-anak mencoba mengangkat sanan tersebut.

Ida : Wah, ringan *banget*, ya.

Ayu : Iyalah...*kan* belum ada *ogoh-ogohnya*.

Ida : Tapi, ini bambunya *mepet*. Nanti kita *desek-desekan ngangkatnya*.

Ketut : Pak guru, ini bambunya *mepet*. Kalau nanti dipakai pawai jalannya susah.

Pak Made : Kalau begitu apa saranmu?

"Dilebarkan sedikit lagi, Pak. Segini", kata Ketut sambil merentangkan sebelah tangannya.

Gambar 3.24 Proses membuat *sanan ogoh-ogoh*
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Ketut memberi petunjuk bahwa jarak bambu dalam *sanan* tersebut perlu dilebarkan lagi setengah lengan supaya anak memiliki ruang yang cukup nyaman untuk mengangkat *ogoh-ogoh*.

Setelah diperbaiki, anak-anak pun mencoba kembali. Kali ini ukurannya sudah pas. Anak-anak terlihat tidak sabar ingin mencoba mengangkat *sanan* yang sudah diperbaiki.

Putri : *Sanannya* sudah diperbaiki. Kita boleh coba angkat, *kan* Pak?

Pak Made : Boleh. Tapi, apakah kalian sudah tahu cara mengangkatnya?

Ketut : *Ngangkatnya* harus *barengan* biar *nggak* miring.

Ida : Harus ada yang di samping, di depan, dan juga di belakang.

Ayu : Pegangnya harus kuat.

Gambar 3.25 Proses membuat *sanan ogoh-ogoh*
Sumber Foto : TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Anak-anak langsung mencoba mengangkat *sanan*. Kali ini, ada satu anak yang memberi aba-aba sehingga mengangkatnya bisa bersamaan dan *sanan* tidak miring.

Ketut : Teman-teman, siap-siap di posisinya, ya. Aku kasih aba-aba *biar ngangkat sanannya* kompak. Satu...dua...tiga....angkat!!!

Anak-anak serempak jawab, “Yeeeeeee!”

Sementara itu, Agung dan Nyoman mengarahkan teman-temannya untuk mengambil posisi di belakang mereka.

Anak-anak terlihat kompak dan *megambel beleganjurnya* sudah mulai selaras dan harmonis.

Gambar 3.26 Latihan *megambel*
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Mereka terlihat sangat bahagia.

Agung : Sudah siap semua, *nih*, Pak.

Ketut : “*Sanan*, *ogoh-ogoh*, dan hiasannya juga sudah siap.

Ida : Berarti, besok kita pawai, dong.

Anak-anak yang lain loncat kegirangan sambil berseru, “*Horeee*...besok kita pawai!”

Pak Made : Pawainya mau memakai baju apa?

Surya : Pakai pakain adat *aja*, Pak, biar seru.

Agung : Tapi, bajunya kita pake baju kaos, ya, biar *nggak* panas.

Tito : Nanti juga harus pakai sepatu.

Pak Made : Mengapa harus pakai sepatu?

Tito : Kalau pakai sandal, nanti sandalnya putus diinjak teman.

Pak Made : Kenapa Tito bisa tahu?

Tito : Sandal kakak saya putus saat pawai *ogoh-ogoh*. Katanya terinjak temannya. Makanya, kata kakak, lebih baik pakai sepatu.

Pak Made : Oh, begitu. Betul juga, ya.

Anak-anak membahas formasi dan pembagian tugas saat pawai. Siapa saja yang mengangkat *ogoh-ogoh*, *megambel beleganjur* dan membawa umbul-umbul serta payung hias.

Ida : Umbul-umbul dan payung hiasnya di mana, Pak?

Pak Made : Ada di gudang.

Putri : Kita ambil sekarang *aja*, yuk, sekalian *ngecek*.

Gambar 3.27 Umbul-umbul dan payung hias
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Pak Made menyampaikan kepada anak-anak bahwa dalam pawai besok, anak-anak boleh mengajak orang tua, kakek, nenek, dan anggota keluarga lainnya untuk ikut menonton pawai *ogoh-ogoh*.

Kegiatan Hari Kesembilan: Pawai *Ogoh-Ogoh*

Hari ini banyak anak yang datang lebih pagi dari biasanya. Dari ekspresi dan celotehan anak, terlihat bahwa mereka sudah tidak sabar untuk melakukan pawai *ogoh-ogoh*. Sekolah ramai karena orang tua banyak yang hadir.

Pak Made dan anak-anak mengambil umbul-umbul dan payung hias yang sudah disiapkan di kelas. Anak-anak yang lain terlihat sibuk menyiapkan alat musiknya dan sebagian lagi bersiap di sekeliling *ogoh-ogoh*.

Pak Made : Nah, hari yang ditunggu-tunggu sudah tiba. Kita mau pawai lewat mana saja?

Agung : Kita pawainya dari halaman sekolah sampai di depan *balai banjar,* Pak.

Nyoman : Sampai di depan *balai banjar*, kita putar balik ke sekolah.

Pak Made : Bagaimana teman-teman, setuju?

Anak-anak : Setuju....!

Pak Made kemudian mengajak anak-anak untuk berbaris dan memulai pawai. Anak-anak yang membawa umbul-umbul dan payung hias berbaris di bagian depan. Di barisan berikutnya adalah anak-anak yang mengangkat *ogoh-ogoh* dilanjutkan di barisan belakang adalah anak-anak yang *megambel beleganj*ur.

Pawai berjalan dengan meriah. Anak-anak terlihat ceria dan penuh semangat menggerakkan *ogoh-ogoh* mengikuti irama *beleganjur*. Demikian juga yang membawa umbul-umbul. Mereka mengerak-gerakkannya sehingga pawai terlihat lebih meriah. Sepanjang jalan mereka meneriakkan yel-yel, "*Eee...eee.....yaaa*!"

Gambar 3.28 Pawai *ogoh-ogoh*
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Setelah anak-anak puas melakukan pawai, Pak Made kemudian mengajak anak-anak kembali ke sekolah.

Sebelum pulang, tak lupa anak-anak merapikan kembali semua peralatan yang dipakai untuk pawai. Para orang tua juga membantu menyimpan *sanan* dan *ogoh-ogohnya*. Pawai *ogoh-ogoh* pada hari itu berjalan dengan baik dan anak-anak mendapatkan banyak pengalaman bermain yang menyenangkan.

Tahap Penyimpulan

Keesokan harinya, Pak Made memutarkan video rekaman pawai *ogoh-ogoh* di layar LCD. Kompilasi foto-foto dan rekaman video merupakan gabungan dokumentasi orang tua dan dokumentasi pihak sekolah.

Gambar 3.29 Menonton tayangan video rekaman pawai *ogoh-ogoh*
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)

Anak-anak sangat senang melihat video mereka. Mereka bahkan meminta Pak Made untuk memutarkan ulang. Pak Made kemudian mengajak anak-anak berdiskusi.

Pak Made : Bagaimana perasaan kalian saat melakukan pawai *ogoh-ogoh*?

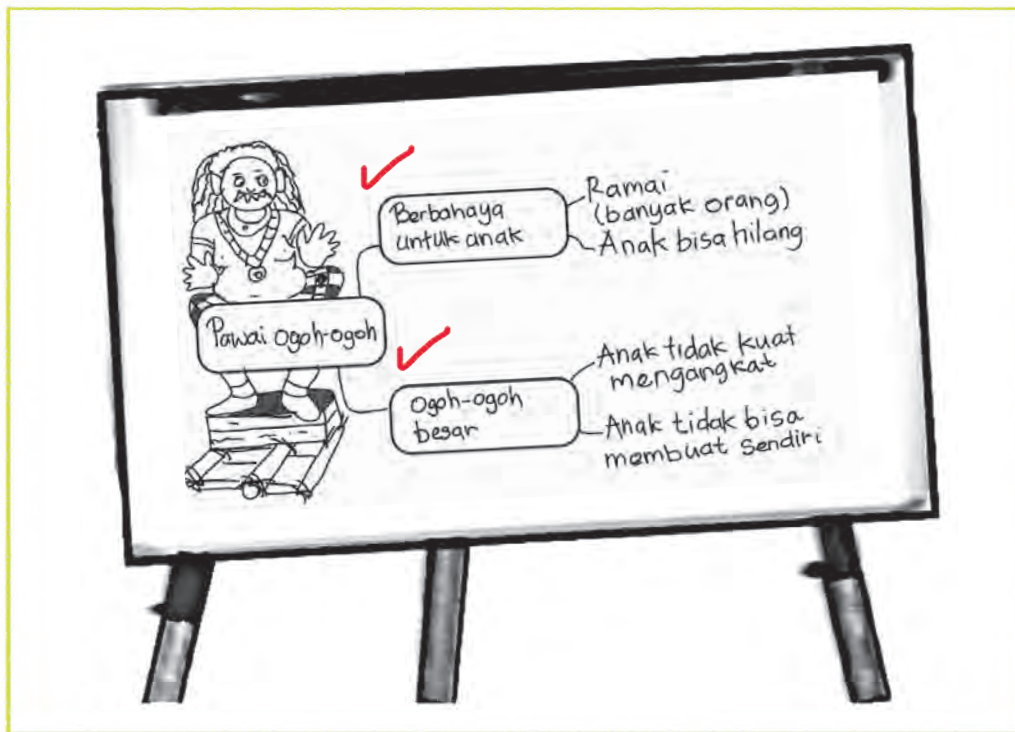
Anak-anak bersahutan menjawab. “Senang...” “Seru...” “Mantap!” “Mau pawai lagi, Pak.”

Agung : Saya boleh minta videonya untuk ditunjukkan ke kakek di kampung, Pak?

Surya : Saya juga, Pak

Nyoman : *Taruh* di internet *aja*, Pak. Nanti, *kan* bisa nonton lagi di rumah.

Pak Made : Baik, nanti Bapak akan unggah videonya di internet sehingga kalian bisa menonton lagi di rumah bersama keluarga.

Pak Made kemudian menunjukkan kembali papan plano yang berisi catatan permasalahan pawai *ogoh-ogoh*. Kemudian, Pak Made mengajak anak-anak berdiskusi.

Gambar 3.30 Hasil diskusi guru dan anak tentang pawai *ogoh-ogoh* setelah projek

Pak Made : Menurut kalian, pawai kita kemarin berbahaya untuk anak tidak?

Ayu : Aman, Pak. *Kan* cuma di depan sekolah.

Tito : Amanlah, Pak. *Kan* yang pawai anak-anak aja.

Pak Made : Kalau begitu, permasalahan kita yang pertama sudah terjawab, ya?

Anak-anak menjawab serentak, "Sudah, Pak."

Pak Made : Nah, masalah yang kedua, *ogoh-ogohnya* besar? Bagaimana menurut kalian?

Agung : *Ogoh-ogoh* kita tidak terlalu besar kok

Nyoman : *Nggak* setinggi yang di *balai banjar*.

Tito : *Kan* kita dibuatkan yang khusus untuk anak-anak oleh Kak Putu.

Pak Made : Menurut kalian, *ogoh-ogohnya* berat tidak?

Surya : Nggak berat, *kok*, Pak.

Putri : Iya, nggak berat *kok*. *Kan* angkatnya bareng-bareng.

Pak Made : Berarti, masalah kita yang kedua sudah teratasi juga, ya?

Anak-anak dengan semangat menjawab, "Sudah, Pak." Sambil bertepuk tangan, mereka berseru, "*Hore...!*"

Anak-anak sangat puas dengan kegiatan pawai *ogoh-ogoh* yang mereka laksanakan. Mereka ingin mengulang lagi keseruan melakukan pawai. Kemudian salah satu anak bertanya kepada Pak Made.

Agung : Kapan, ya kita bisa pawai *ogoh-ogoh* lagi, Pak?

Pak Made : Menurut kalian, kapan kira-kira, ya?

Nyoman : Tahun depan, Pak.

Agung : Wah, lama banget, ya. Padahal, saya *pengen megambel*, lagi *lho*.

Surya : Iya, Pak, gara-gara latihan *megambel beleganjur* saya jadi bisa main *ceng-ceng*. Ternyata asyik, *lho*...

Nyoman : Iya, Pak. Selain main *kempur*, saya juga mau belajar main *kendang* sama Agung, Pak.

Pak Made : Kalau hanya untuk *megambel beleganjur*, kita tidak perlu menunggu tahun depan.

Agung : Terus, kapan *dong*, Pak, kita bisa *megambel* lagi?

Pak Made Nah, hari raya Galungan dan Kuningan *kan* ada kegiatan *Ngelawang*.

Agung : Oh, iya. Berarti, kita bisa *megambel beleganjur* lagi *dong*, Pak?

Pak Made : Iya, betul. Wah, sepertinya kita sudah punya rencana untuk projek kita selanjutnya, nih.

Anak-anak menjawab serentak, "Asyik...!"

Dari projek *Pawai Ogoh-Ogoh* ini, anak-anak menemukan bahwa membuat *ogoh-ogoh* itu bukan kegiatan yang sederhana karena membutuhkan pelibatan orang dewasa di sekitarnya. Melalui investigasinya, anak belajar untuk merancang pawai *ogoh-ogoh* yang aman untuk anak.

Projek ini adalah contoh nyata bagaimana guru merancang kegiatan yang dapat melibatkan orang tua, masyarakat, dan potensi lingkungan sekitar. Sinergi yang baik ini akan sangat menunjang keberlangsungan projek.

Catatan

Ngelawang merupakan tradisi budaya Bali yang dilaksanakan dalam rangkaian hari raya Galungan dan Kuningan. *Ngelawang* berasal dari kata *lawang* yang artinya pintu. Dalam tradisi *ngelawang* ini, anak-anak mengarak *barong* dari pintu ke pintu keliling desa, dengan diiringi *gambelan beleganjur*.

Contoh Dokumentasi

Berikut ini contoh dokumentasi yang bisa dibuat guru.

<table>
<tr><td></td><td>Ida mengoleskan lem pada kertas payung menggunakan kuas besar.
“Waduh, kok robek,“ celetuk Ida.
Guru menanyakan, “Mengapa kertasnya sampai robek?”
Ida : “Tadi saya kasih lem banyak. Terus kertasnya jadi basah. Waktu saya angkat malah robek”.
Guru : “Kalau begitu apa yang sebaiknya kamu lakukan supaya kertasnya tidak robek?”
Ida : “Pakai lemnya sedikit saja.”</td></tr>
<tr><td></td><td>Ida menggunakan kuas kecil untuk mengoleskan lem pada kertas payung.
“Mengapa kuasnya ganti pakai kuas kecil?” tanya guru.
Ida : “Supaya nggak kebanyakan ngambil lemnya.”</td></tr>
<tr><td></td><td>Ida menempelkan kertas tersebut pada kerangka ogoh-ogoh. Ternyata, kertasnya tidak bisa menempel dengan rata.
“Wahhhhh...kok nempelnya malah nggak rata?”
Ida melepaskan lagi kertasnya.</td></tr>
<tr><td></td><td>Ida menambahkan lem pada kertas payung dengan menggunakan kuas kecil, sampai seluruh permukaan kertas terlapisi lem.</td></tr>
<tr><td>
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2019)</td><td>Ida menempelkan kertas payungnya di kerangka ogoh-ogoh.
“Nah, sekarang mau nempel!” seru Ida.</td></tr>
</table>

Kemampuan yang muncul

1. Nilai Agama & Budi Pekerti:
    - Menunjukkan perilaku baik
2. Jati diri:
    - Berani mengungkapkan pendapat
    - Membangun hubungan sosial secara sehat—dapat bersosialisasi
    - Menunjukkan sikap positif dalam kegiatan
    - Mandiri
3. Dasar-Dasar Literasi & STEAM:
    - Kritis dan kreatif dalam menemukan pemecahan masalah
    - Menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi
    - Mengomunikasikan gagasan
    - Menggunakan teknologi sederhana
    - Menakar

Langkah selanjutnya: Guru menstimulasi Ida untuk mencoba menempel jenis kertas yang berbeda (kertas HVS, kertas buram, kertas koran, kertas semen) untuk menemukan perbedaan karakteristik kertas.

Kelanjutan Projek

Bangsa Indonesia sangat kaya dengan seni dan budaya daerah yang bisa digali dan dikembangkan menjadi kegiatan projek yang menarik. Pada peta konsep di atas, masih ada beberapa kegiatan, antara lain mengolah makanan tradisional (sawut, lemper, kue keciput, lemang, bikang, barongko, pisang ijo, lapek, dll.), membuat oleh-oleh khas daerah (batik sederhana, *eco print*, kipas, aksesoris, dll.).

Untuk menentukan projek selanjutnya, silakan menyimak penjelasan pada sub A.

Kegiatan Selingan Projek

Sebagai penambah semangat anak dalam melakukan kegiatan, guru bisa mengajak anak untuk melakukan beberapa kegiatan, antara lain sebagai berikut.

1. Main tepuk

    Tepuk *ogoh-ogoh*

     Huu

    Haa

    Ogah-ogah

    Ogoh-ogoh

    Ogoh-ogoh......asik...asik...seru

2. Menyanyi lagu daerah.
   Misalnya lagu *ogoh-ogoh*

   Ogah ogah ogoh ogoh
   Kala kali lumbah lumbah
   Ogah ogah ogoh ogoh
   Ngiterin desa

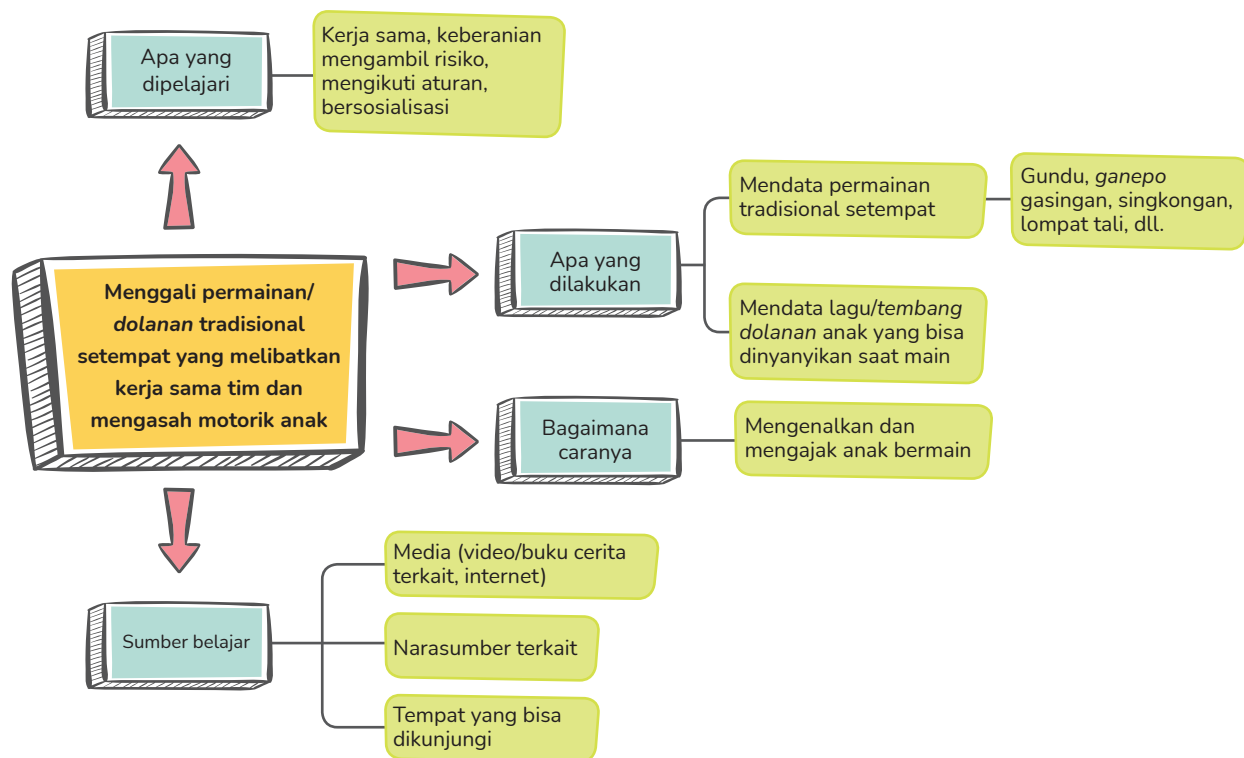
   Ogah ogah ogoh ogoh
   Kala kali lumbah lumbah
   Ogah ogah ogoh ogoh
   Ngiterin kota
3. Gerak dan lagu *ogoh-ogoh*.
   Menirukan gerakan *ogoh-ogoh* diiringi irama musik lagu *ogoh-ogoh*.

Gambar 3.31 Anak menirugkan gerakan *ogoh-ogoh*
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (20xx)

C. Tema Bermain dan Bekerja Sama

Tema "Bermain dan Bekerja Sama" ini masih harus dipetakan terlebih dulu menjadi beberapa topik agar guru dapat mengembangkannya menjadi sebuah projek pembelajaran. Kegiatan-kegiatan projek yang dirancang diharapkan dapat menstimulasi semangat kerja sama antar-anak, menguatkan nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika, yaitu tidak membeda-bedakan teman, saling menghargai, mau bekerja sama, dan mau berbagi.

Contoh pemetaan tema "Bermain dan Bekerja Sama" adalah sebagai berikut.

Berdasarkan peta konsep di atas, ada kemungkinan muncul solusi melalui permainan tradisional sehingga pengembangannya menjadi sebagai berikut.

Pengembangan topik "Menggali Permainan/*Dolanan* Tradisional" bisa memunculkan beberapa rancangan kegiatan projek yang digali dari beragam dolanan tradisional yang ada di Nusantara. Contoh kegiatan projek yang disajikan dalam bab ini harap dimaknai sebagai inspirasi bagi para guru dalam mengembangkan kegiatan projek sesuai dengan situasi dan kondisi setempat. Kegiatan projek ini bisa dilaksanakan untuk menyambut hari Anak Nasional, hari Kemerdekaan, ataupun perayaan tradisi budaya lokal.

Contoh Projek "Permainan *Ganepo*"

Tahap Permulaan

Suatu siang di TK Bintang Kecil, ada tiga orang anak yang belum dijemput orang tuanya. Bu Lina menemani anak-anak tersebut berbincang di halaman sekolah.

Syakil : Kok lama, *nih* dijemputnya. Aku mau *cepet-cepe*t main *game*.

Raka : Kamu main *game* yang di HP apa di laptop? Kalau aku, suka yang di laptop.

Caca : Enak main *game* yang di HP *to* ya ...bisa sambil tiduran.

Bu Lina : Wah...wah..... lagi pada *ngomongin* apa, *nih*. Bu Lina, *kok nggak* paham.

Caca : Itu, *lho* Bu, *game*..........

Bu Lina : Maksudnya, *game* yang di HP? *Emangnya*, main *games* di HP seru, ya?

Raka : Seru*lah*...

Syakil : Kalau bu Lina, suka main *game* apa?

Sambil tertawa Bu Lina menjawab bahwa ia tidak bisa main *game* dan tidak ingin belajar main *game*. Anak-anak terlihat kaget dengan jawaban gurunya. Mereka tidak percaya ada orang yang tidak bisa main *game*.

Raka : Kenapa, *kok* nggak suka main *game*, Bu?

Bu Lina : Mata Ibu capai kalau melihat HP terus. Bu Lina lebih senang main bersama teman-teman, bisa lari-lari, kejar-kejaran. Seru dan heboh.

Sekarang coba kalian ceritakan. Sebenarnya apa *sih* yang membuat kalian suka main *game*?

Bu Lina mengeluarkan notes kecilnya untuk mencatat pendapat anak-anak.

Syakil : Main *game* itu asyik. Tidak bikin *bosen*.

Raka : Kalau main *game* itu, pas mainnya salah, *nggak* dimarahi. Malah ada tulisan: "Kamu belum berhasil. Coba lagi.

Caca : Kalau main *game* itu seru...banyak tantangannya. Tambah tinggi *level*-nya, tambah sulit tantangannya.

Bu Lina : Ada lagi lainnya?

Syakil : Itu saja, *sih*, Bu.

Bu Lina : Dari catatan Bu Lina, ada tiga hal yang membuat kalian suka main *game*.

Pertama, tidak dimarahi kalau salah...... diminta coba lagi.

Kedua, seru...... banyak tantangan, ada tingkat kesulitan.

Ketiga, mengasyikkan...... tidak bosan, ingin terus mencoba.

Caca : *Yak*, betul

Bu Lina : Kalau misalnya, Bu Lina mengajak kalian main yang bukan *game* HP, tetapi bisa memenuhi tiga syarat di atas, apakah kalian mau coba main? Jadi, nanti kalian yang membuktikan apakah permainan itu seru, mengasyikkan, dan tidak dimarahi kalau salah. Bagaimana menurut kalian?

Raka : Berarti, mainnya tidak di HP?

Bu Lina : Tidak menggunakan HP dan memainkannya harus ada beberapa orang. Tidak bisa kalau main sendiri.

Syakil : Namanya permainan apa?

Bu Lina : *Ganepo*, tetapi di tempat lain ada juga yang menyebutnya *singkongan*.

"Bagaimana menurut kalian?" tanya Caca meminta pendapat Syakil dan Raka. "Aku *sih, oke*."

Syakil : Boleh.

Raka : Baiklah...kita coba nanti.

Bu Lina : *Deal* ya...sepakat kita coba, ya.

"*Okee*..." jawab anak-anak serentak.

Setelah anak-anak dijemput orang tua mereka masing-masing, Bu Lina melihat lagi peta konsep pengembangan topik "Menggali Permainan Tradisional". Dari beberapa jenis permainan tradisional yang muncul, Bu Lina memutuskan untuk mengenalkan anak-anak pada permainan *Ganepo*. Alasan pemilihan permainan ini karena Bu Lina sudah mengenal permainan ini sejak kecil. Selain itu, permainan ini juga masih sering dimainkan oleh anak-anak di sekitar tempat tinggalnya.

Pemetaan yang dibuat Bu Lina untuk mempersiapkan kegiatan projek sebagai berikut.

Permainan *Ganepo* ini biasanya dimainkan oleh 3–7 anak. Cara memainkannya dengan menyusun batu atau pecahan genting dalam bentuk bertumpuk seperti menara, lalu diletakkan di tengah lingkaran. Ada juga yang menggunakan sandal atau ranting/batang singkong yang disusun membentuk piramida.

Setelah itu, para pemain hompimpah. Anak yang kalah bertugas untuk menumpuk bahan main menjadi menara atau piramida dengan dibantu para pemain. Setelah itu, para pemain bergantian melempar sasaran (menara/piramida) menggunakan bola kecil dengan jarak 2 meter. Yang tidak bisa mengenai sasaran akan jadi penjaga untuk menjaga susunan menara/ piramida tersebut agar tidak roboh.

Sambil berjaga, si anak harus mencari pemain lain yang bersembunyi. Sementara itu, mereka yang bersembunyi bisa menyelinap, lalu merobohkan menara/piramida, lalu "si penjaga" harus menyusun ulang. Begitu seterusnya.

Aturan main tidak ketat. Anak-anak boleh membuat aturan main yang disepakati bersama sebelum main. Bu Lina juga menyiapkan coretan tentang syarat "Permainan yang Menyenangkan" seperti yang telah disampaikan oleh anak-anak.

Gambar 3.32 Hasil diskusi guru dan anak tentang permainan yang menyenangkan

Bu Lina berencana menunjukkan coretan ini kepada anak-anak keesokan harinya.

Tujuan Kegiatan

1. Menunjukkan perilaku yang baik yang mencerminkan akhlak mulia.
2. Membangun hubungan sosial secara sehat.
3. Menunjukkan perasaan bangga terhadap latar belakang budayanya dan jati dirinya.
4. Mengenali karakteristik anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila.
5. Berpartisipasi dalam beragam kegiatan fisik.
6. Menunjukkan sikap positif dalam beragam kegiatan fisik.
7. Menjaga keselamatan diri.
8. Mengenali dan memahami informasi.
9. Mengomunikasikan pikiran dan perasaan.
10. Membangun percakapan.
11. Menunjukkan rasa ingin tahu (observasi, eksplorasi, eksperimen).
12. Menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, kolaboratif dan memecahkan masalah.

Durasi Kegiatan: 5 hari (durasi kegiatan tidak mengikat, bisa menyesuaikan dengan ide dan gagasan anak).

Alat dan Bahan: Pecahan genting/pot, ranting, sandal jepit, bola tenis bekas, bola plastik beberapa ukuran.

Tahap Pengembangan

Kegiatan Hari Pertama: Pengenalan Permainan *Ganepo*

Hari ini, Bu Lina menyampaikan kepada anak-anak tentang percakapannya dengan Caca, Syakil, dan Raka kemarin.

Bu Lina : Kemarin, temanmu, Caca, Raka, dan Syakil, bercerita bahwa mereka senang main *game* karena permainannya seru, mengasyikkan, dan tidak ada yang memarahi saat membuat kesalahan. Jadi, Bu Lina membuat coretan seperti ini. (Bu Lina menunjukkan coretannya)

Gambar 3.33 Hasil diskusi guru dan anak tentang permainan yang menyenangkan

Apakah kalian juga merasakan hal yang sama?

Berto : Iya, aku senang main *game* karena sangat mengasyikkan.

Dina : *Saking* serunya, sampai kadang lupa makan ...

Anak-anak lain saling nyeletuk menyampaikan pendapatnya. Sebagian besar anak sudah sering memainkan *game* di HP. Walaupun demikian, ada juga yang belum pernah memainkan *game* karena memang orang tuanya belum mengenalkan jenis permainan seperti ini.

Bu Lina : Bu Lina kemarin janji mau mengenalkan permainan yang berbeda. Nanti, kalian yang membuktikan, apakah permainan baru ini bisa memenuhi syarat permainan yang menyenangkan.

Dina : Main apa itu?

Bu Lina : Namanya *Ganepo*. Anak-anak di kampung ibu masih memainkan. Seperti ini fotonya.

Gambar 3.34 Variasi permainan *ganepo*
Sumber foto: KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga (2021)

Syakil : Aku pernah diajak Mas Nabil main itu. Di tempatku namanya *sandalan*.

Raka : Kalau di tempatku, di Modangan, mainnya pakai batang singkong... terus namanya *singkongan*. Aku pernah lihat Mas Adit main sama teman-temannya.

Bu Lina : Kalian benar, memang di beberapa daerah sebutannya berbeda. Berarti, sudah ada yang tahu bagaimana cara memainkan *Ganepo*, ya.

Ternyata, sebagian besar anak berceletuk bahwa mereka belum pernah main *Ganepo/Sandalan/Singkongan* ini. Anak-anak tampak antusias untuk mencobanya.

Bu Lina : Syakil atau Raka, apakah kalian bisa menceritakan cara main *Ganepo* kepada teman-temanmu?

Syakil : *Hompimpa* buat menentukan siapa yang mau melempar dulu. Yang kalah nanti jadi penjaga dan harus menyusun sandal posisi miring, seperti piramid gitu, *lho,* Bu. Boleh juga kalau yang lainnya ikut membantu menyusun. Terus, yang nyusun sandal itu berhitung sampai 10 atau 20....yang lainnya lari sembunyi.

Terus, mulai cari yang sembunyi. Anak yang sembunyi, tapi tidak ketebak, boleh melempar susunan sandal. Melemparnya pakai sandal juga. Jadi, pas sembunyi itu bawa sandal. *Kan* sandal yang satu untuk bikin piramid, sandal yang satunya dibawa."

Raka : Di tempatku juga begitu, tapi nyusun piramidnya pakai batang singkong, terus melemparnya pakai batang singkong juga.

Caca : Waduh.... *malah* bingung aku ...

Berto : Kita langsung praktik main saja, ya, Bu. Biar lebih paham.

Bu Lina : Boleh juga. Yang lain apakah setuju?

Anak-anak serempak menjawab, "Setuju!"

Bu Lina : Kalau begitu, kita sekarang mencari peralatan untuk main *Ganepo*. Kalian boleh mencari di sekitar sekolah, benda apa saja yang memungkinkan untuk dipakai main.

Bu Lina mendampingi anak-anak mencari benda-benda di sekitar sekolah. Anak-anak ada yang memungut ranting kering, pecahan pot, pecahan genting, dan batu-batu kecil.

Gambar 3.35 Anak mencari benda-benda
Sumber foto: KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga (2021)

Bu Lina : Bu Lina mengamati kalian sudah mendapatkan bermacam benda, nih. Apalagi yang kita butuhkan?

Syakil : Yang dipakai melempar apa, Bu?

Raka : Pakai bola plastik saja. Tapi kita coba pakai yang bola plastik kecil dulu, kalau *nggak* bisa baru pakai bola plastik yang agak besar.

Bu Lina : Usulan yang bagus...kalian nanti yang mencoba, bola mana yang lebih pas dipakai. Nah, aturan mainnya seperti apa? Kita buat kesepakatan dulu.

Bu Lina memfasilitasi diskusi anak untuk membuat aturan main. Syakil dan Raka berperan memberikan gagasan karena mereka sudah pernah melihat dan main *Ganepo*. Bu Lina mencatat hasil kesepakatan dan membacakannya.

Aturan Main *Ganepo*
1. Anak yang kalah *hompimpah* bertugas menyusun menara dan menjaganya. 2. Anak yang bertugas menjaga harus menghitung sampai 10 supaya pemain lain bisa bersembunyi. 3. Anak-anak yang menang *hompimpah* dapat melempar sasaran. 4. Para pemain bergantian melempar sasaran menggunakan bola. Kesempatan melempar 2 kali. 5. Jarak lempar dengan sasaran 10 langkah.

Bu Lina : Nah, kita sekarang sudah punya kesepakatan aturan main. Sekarang mau coba main pakai yang mana dulu?

Anak-anak mengemukakan pendapat yang beragam. Ada yang mau mencoba dengan batu, ada yang ingin memakai pecahan pot, ada yang mau mencoba dengan batu. Setelah saling mengajukan pendapatnya, akhirnya disepakati untuk mencoba menggunakan batu.

Syakil : Bu, kalau pakai batu *kan* nggak bisa dibuat piramid.

Berto : Ditumpuk-tumpuk saja jadi menara.

Bu Lina : Oke ...boleh. Batunya ditumpuk menjadi menara. Silakan bermain.

Anak-anak pun mulai mencoba menumpuk batu-batunya satu per satu. Ternyata, mereka mengalami kesulitan dalam menumpuk batu. Beberapa kali mereka mencoba, tetapi tumpukan batu runtuh lagi.

Gambar 3.36 Anak menumpuk batu
Sumber foto: KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga (2021)

Bu Lina menggunakan kesempatan tersebut untuk mengajak anak menganalisis apa yang terjadi.

Bu Lina : Coba kalian amati, apa yang menyebabkan tumpukan batunya gampang sekali runtuh?

Caca : Apa karena *numpuknya* di semen yang tidak rata, ya? Coba kita pindah tempat, yuk.

Syakil : Kita coba *numpuk* batunya di atas rumput.

Anak-anak pun mencoba mengulang menumpuk batu di atas rumput, tetapi tumpukan batunya tetap mudah sekali runtuh. Mereka mencoba pindah lagi di teras, tetapi tetap tidak berhasil.

Bu Lina : Mungkin ada yang bisa kalian tambahkan supaya menara batunya lebih kuat.

Caca : Kalau menara batunya diganjal, nanti tidak bisa runtuh waktu dilempar.

Bu Lina : Wah, iya, betul juga pendapatmu.

Anak-anak juga mencoba untuk meletakkan beberapa batu kecil sebagai pondasinya sebelum menumpuk batu di atasnya, tetapi usahanya tidak berhasil.

Akhirnya, mereka sampai pada kesimpulan bahwa batu tidak bisa digunakan untuk bermain *ganepo*.

Raka : Batu *nggak* bisa dipakai, Bu.

Syakil : Baru saja menaranya jadi. langsung runtuh.

Bu Lina : Mengapa batu-batu tersebut susah ditumpuk menjadi menara?

Dina : Batunya ini *nggak* rata bentuknya, Bu...jadi susah banget ditumpuk.

Berto : Sebenarnya bisa, *sih*, tapi cuma dua batu.

Syakil : Ya, kalau cuma 2 batu, namanya bukan menara. Menara itu harus tinggi.

Bu Lina : Menurutmu, seberapa tinggi sebaiknya menara batunya?

Syakil : Ya, paling tidak pakai 5 batu.

Bu Lina : Baiklah...kalau begitu apakah kalian semua sepakat bahwa batu tidak bisa dipakai main *Ganepo*?

Anak-anak serempak menjawab "Setuju!"

Bu Lina : Sekarang sudah waktunya kalian pulang. Bagaimana kalau mainnya kita lanjutkan besok pagi? Kita bisa mencoba menggunakan benda-benda lain selain batu.

Anak-anak mengungkapkan rasa kecewanya karena hari itu mereka belum sempat main *Ganepo*. Walaupun demikian, dari percobaan menyusun menara batu tersebut, mereka menemukan bahwa untuk membuat menara yang kokoh, dibutuhkan benda yang permukaannya rata.

Kegiatan Hari Kedua: Bermain *Ganepo* dengan Pecahan Pot dan Genting

Hari ini anak-anak sudah tidak sabar untuk segera main *ganepo*.

Syakil : Bu, hari ini kita mainnya *ganepo* yang lama ya....kemarin *kan* tidak jadi main.

Bu Lina : Iya, kalian bisa main mulai main sekarang.

"Horeee!" anak-anak bersorak gembira.

Raka : Hari ini mau main pakai apa?

Caca : Pakai pecahan pot dan pecahan genting.

Bu Lina : Bagaimana anak-anak....setujukah dengan pendapat Caca?

"Iya, Buu ... Setuju!" Anak-anak bersahutan.

Anak-anak pun mulai bermain *ganepo* menggunakan pecahan pot dan genting. Mereka menumpuknya satu per satu sampai menjadi menara. Kali ini mereka berhasil menyusun pecahan genting dan pot menjadi menara yang menurut mereka cukup kokoh.

Gambar 3.37 Anak menyusun pecahan genting
Sumber foto: KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga (2021)

Bu Lina : Bagaimana caramu menumpuk pecahan pot dan genting tadi?

Caca : Pecahan yang paling lebar di bawah. Terus, *numpuknya* satu per satu dan dicari posisi yang seimbang. Yang ini tidak sesulit menggunakan batu.

Dina : Iya, lebih mudah, tapi tetap harus pelan-pelan.

Bu Lina : Bagaimana menaranya? Apakah menurut kalian cukup kokoh?

Caca : Menurutku *sih* sudah kokoh. Ini sudah dari tadi seperti ini dan tidak runtuh.

Setelah selesai membuat menara, anak-anak mengukur jarak lemparan sejauh 10 langkah, seperti aturan main yang sudah mereka sepakati. Mereka juga mengundi giliran main dengan *hompimpa*.

Gambar 3.38 Anak bermain *ganepo*
Sumber foto: KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga (2021)

Saat mulai bermain, anak-anak mencoba kedua jenis bola, yaitu bola plastik dan bola karet untuk mengetahui mana yang bisa dipakai. Dari hasil uji coba, mereka memilih bola karet yang lebih besar dan berat. Bola plastik ternyata terlalu ringan sehingga tidak bisa meruntuhkan menara.

Gambar 3.39 Anak bermain *ganepo*
Sumber foto: KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga (2021)

Seharian itu, anak-anak asyik main *Ganepo*. Mereka juga menaati aturan main yang sudah disepakati.

Gambar 3.40 Anak bermain *ganepo*
Sumber foto: KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga (2021)

Bu Lina : Wah, asyiknya kalian main *Ganepo*. Ayuk, kita berkumpul sebentar.

Syakil : Seru, *lho* mainnya ....aku seneng banget!

Dina : Iya, aku juga senang. Kalau pakai pecahan genting dan pecahan pot, lebih mudah *numpuknya* jadi menara.

Bu Lina : Tadi Bu Lina lihat, kalian awalnya memakai bola plastik kecil, lalu mengganti dengan bola karet. Mengapa begitu?

Caca : Iya, tadi awalnya pakai bola plastik, tapi susah sekali melempar yang tepat sasaran. Terus, pas sudah kena, menaranya *nggak* bisa runtuh.

Dina : Bola plastiknya itu *terlalu ringan*. Tumpukan menaranya, *kan* lebih berat. Terus dicoba bola karet yang lebih berat, ternyata bisa.

Bu Lina : Maksud kalian, untuk meruntuhkan menara pecahan genting dan pecahan pot membutuhkan bola yang lebih berat?

Iyaaaa betul, Bu," anak-anak kompak menyahut.

Di hari kedua bermain *Ganepo* ini, anak menemukan sendiri beberapa pengetahuan, yaitu membuat menara diawali dengan meletakkan pecahan yang paling lebar di bagian dasar, baru kemudian menumpuk pecahan yang lebih kecil di atasnya. Selain itu, anak juga belajar konsep berat-ringan, membandingkan ukuran, dan menakar jarak.

Kegiatan Hari Ketiga: Bermain *Ganepo* dengan Sandal

Hari ini anak-anak masih bermain *ganepo*, tetapi menggunakan alat main yang berbeda.

Bu Lina : Hari ini, main *Ganep*onya mau pakai apa?

Raka : Kemarin, *kan* sudah pakai pecahan genting. Sekarang ganti ya, Bu.

Caca : Pakai sandal, yuk.

Dina : Terus melemparnya mau pakai bola yang mana?

Syakil : Kalau sandal bukan dilempar dengan bola. Melemparnya pakai sandal juga.

Kan sandal itu ada yang kanan dan kiri. Misalnya, yang kiri dipakai untuk menyusun piramid, berarti melemparnya pakai sandal yang kanan.

Dina : *Oke*...aku *ngerti* sekarang.

Berto : Mainnya sekarang, ya, Bu... Biar bisa puas main.

Anak-anak pun asyik bermain main *ganepo* menggunakan sandal yang disusun menjadi bentuk piramid. Aturan main yang digunakan masih sama dengan yang kemarin.

Gambar 3.41 Anak bermain *ganepo*
Sumber foto: KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga

Seperti kemarin, selesai bermain, Bu Lina mengajak anak-anak berdiskusi.

Bu Lina : Bagaimana permainan *Ganepo* kita hari ini?

Berto : Menyenangkan sekali, Bu.

Syakil : Pokoknya seru!

Anak-anak lain juga menyampaikan hal yang sama.

Bu Lina : Tadi kalian menggunakan sandal yang disusun membentuk piramid. Bu Lina amati dari 5 sandal yang tersedia, kalian hanya menggunakan 3 sandal. Mengapa demikian?

Caca : Tadi itu sudah dicoba menyusun lima sandal, tapi malah tidak bisa jadi piramid.

Dina : Terus, tadi katanya Syakil coba dikurangi satu sandal. Tapi, tidak bisa...

Syakil : Iya...padahal aku ingat, pas main sama Mas Nabil dan temannya, juga pakai 4 sandal.

Bu Lina : Kira-kira, apa yang menyebabkan hari ini kalian hanya bisa menggunakan 3 sandal untuk menyusun piramid?

Raka : Sandal yang tadi dipakai main itu bentuknya sudah agak melengkung, jadi agak susah untuk ditegakkan jadi piramid.

Bu Lina memberikan kesempatan kepada anak-anak yang lain untuk memberikan pendapatnya juga. Anak-anak saling memberikan analisisnya tentang sandal yang digunakan.

Dina : Sandalnya jangan pakai sandal jepit, Bu. Sandal jepit terlalu *empuk*. Mestinya, pakai sandal yang bukan jepit, yang lebih keras sandalnya.

Caca : Iya, Bu. Sandalnya diganti saja.

Raka : Diganti sepatu?

Caca : *Mosok* pakai sepatu? Pakai sandal saja, tapi sandal yang tidak empuk.

Bu LIna : Apakah yang kalian maksud, untuk main *Ganepo*, sandal yang dipakai harus yang agak keras?

Syakil : Iya, Bu. Kalau mau bikin piramid, ya sandalnya harus yang masih lurus, bukan yang sudah melengkung.

Bu Lina : Nah, apakah masih ada bahan main yang belum kalian coba?

Raka : Itu ranting keringnya belum dicoba, Bu.

Anak-anak saling berceloteh mengungkapkan keinginan mereka untuk bisa main *ganepo* lagi esok hari. Mereka tampak sangat antusias.

Kegiatan Hari Keempat: Bermain *Ganepo* dengan Kaleng

Rencana kegiatan hari ini sebenarnya anak-anak akan mencoba bermain *ganepo* menggunakan ranting. Akan tetapi, salah seorang anak, Raka, mengusulkan untuk mencoba menggunakan kaleng bekas biskuit yang dia lihat ditata Bu Lina di kelas.

Raka : Kenapa kita tidak coba mainnya pakai kaleng bekas biskuit? Itu Bu Lina punya beberapa di kelas.

Syakil : Kaleng bekas? Memangnya bisa dipakai main?

Raka : *Kan* bisa ditumpuk menjadi menara, terus dilemparnya bisa pakai sandal atau bola.

Bu Lina : Bagaimana dengan teman-teman yang lain? Apakah kita akan mencoba main *ganepo* menggunakan kaleng?

Berto : Mainnya yang pakai ranting berarti besok pagi?

Bu Lina : Iya, boleh seperti itu, apabila yang lain juga setuju.

Anak-anak akhirnya sepakat mencoba main *ganepo* menggunakan kaleng dengan alat pelemparnya bola karet.

Ketika permainan sudah berjalan dua putaran, Bu Lina mengajak anak-anak untuk berbincang-bincang.

Bu Lina : Bagaimana rasanya main *ganepo* menggunakan kaleng?

Caca : *Gampang* sekali, Bu, nyusun menaranya.

Syakil : Menurutku malah terlalu *gampang*... tantangannya kurang.

Bu Lina : Mengapa kalian berpendapat seperti itu?

Gambar 3.42 Tumpukan kaleng untuk bermain *ganepo*
Sumber foto: KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga (2021)

Dina : Kaleng-kaleng itu gampang sekali ditumpuknya. Sekali coba pasti langsung jadi. Beda kalau pakai pecahan pot atau sandal.

Raka : Kalengnya juga besar, jadi gampang dilempar pakai bola.

Bu Lina : Apa yang bisa kalian lakukan supaya *ganepo* yang pakai kaleng menjadi lebih menantang?

Berto : Apa, ya?

Bu Lina : Mungkin dengan mengubah aturan mainnya?

Caca : Apa jaraknya yang lebih jauh? Tadi *kan* 10 langkah, diubah jadi 15 langkah. Biar lebih susah melempar menaranya.

Bu Lina : Ide yang bagus, Ca. Ada lagi yang punya ide berbeda?

Syakil : Yang jaga berhitungnya sampai 15.

Bu Lina : Mengapa yang jaga harus tambah banyak menghitungnya?

Syakil : *Nyusun* kalengnya, *kan* gampang banget, jadi yang jaga harus menghitung lebih lama supaya pemain lain tidak terburu-buru mencari tempat sembunyi.

Bu Lina : Oh...begitu.

Raka : Kita coba dulu, ya, Bu?

Bu Lina : Masih ada waktu, *kok*. Silakan main lagi.

Anak-anak bermain lagi dengan menggunakan aturan main baru, yaitu jarak lempar 15 langkah dan penjaga menghitung sampai 15. Sebelum anak-anak pulang, seperti biasa, Bu Lina mengajak anak-anak untuk mengevaluasi permainannya.

Bu Lina : Setelah ada perubahan aturan main, apakah menjadi lebih menantang?

Caca : Jadi lebih susah, *sih* melemparnya, karena jaraknya jauh

Syakil : Iya, betul, aku tadi beberapa kali meleset.

Raka : Besok pagi kita masih main *ganepo*, *kan*, Bu?

Berto : Tadi kita belum jadi mencoba yang pakai ranting.

Bu Lina : Iya, kalian betul. Besok pagi, kita mencoba main *ganepo* pakai ranting.

Kegiatan Hari Kelima: Bermain *Ganepo* dengan Ranting

Setelah mencoba bermain *ganepo* menggunakan batu kecil, pecahan genting dan pecahan pot, sandal, serta kaleng biskuit, hari ini anak-anak akan menggunakan ranting kecil.

Bu Lina : Apakah hari ini kalian siap mencoba main *ganepo* pakai ranting?

Serempak anak-anak menjawab: “Iyaa!”

Bu Lina : Apakah aturan mainnya ada yang akan diubah? Kemarin saat main pakai kaleng, jaraknya diubah menjadi 15 langkah, lalu penjaganya menghitung sampai ke-15.

Caca : Pakai aturan main yang lama saja.

Anak-anak bersahutan menyatakan persetujuannya.

Syakil : Kita main saja dulu, nanti baru tahu ada yang harus diubah atau tidak.

Anak-anak mulai mencoba menyusun ranting kering menjadi bentuk piramid. Mereka mengalami kesulitan karena panjang ranting kering tidak sama. Ranting yang disusun beberapa kali roboh. Anak-anak nampak mencoba beberapa posisi ranting supaya bisa menyusunnya menjadi bentuk piramid. Tiba-tiba Syakil memiliki ide untuk mengganjal ranting menggunakan pecahan pot.

Gambar 3.43 Anak menyusun piramida dari ranting
Sumber foto: KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga (2021)

Melihat hal tersebut, Bu Lina menanyakan, “Mengapa rantingnya harus diganjal bagian bawahnya?”

Berto : Kalau tidak diganjal, rantingnya roboh terus, Bu.

Raka : Soalnya, panjang rantingnya tidak sama.

Bu Lina : Berarti, ranting tidak sama panjangnya sehingga harus diganjal supaya bisa disusun menjadi piramid? Apakah dengan cara mengganjal seperti itu, nanti *ganepo* mainnya bisa lancar?

Anak-anak tampak merenung berpikir. Sejenak kemudian,

Berto menjawab, ”Ya, *nggak* enak, Bu, mainnya. Sudah susah *banget* pasangnya, pakai *diganjel*, terus nanti masih harus disusun ulang.”

Bu Lina : Adakah cara lain yang bisa kalian lakukan untuk memecahkan masalah ini?

Syakil : Aku tahu, Bu. Kita mainnya pindah di halaman saja...

Bu Lina : Mengapa mesti pindah ke halaman?

Syakil : Kalau di sini (maksudnya semen), *kan* keras, kalau di halaman ada tanahnya. Nanti, rantingnya sedikit ditancapkan ke tanah.

Raka : Ayo dicoba ... Pasangnya di halaman saja.

Anak-anak pun memindahkan ranting keringnya ke halaman. Ternyata, memang lebih mudah untuk menyusun piramid ranting di atas tanah. Walaupun demikian, mereka masih tetap harus mengganjal salah satu ranting dengan pecahan pot karena menurut mereka ranting tersebut kurang panjang. Satu per satu anak mencoba menegakkan ranting untuk membuat piramid.

Gambar 3.44 Anak menyusun piramida dari ranting
Sumber foto: KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga (2021)

Anak-anak memutuskan menggunakan bola plastik untuk melempar sasaran. Mereka juga mengubah jarak lemparan menjadi 5 langkah.

Gambar 3.45 Anak bermain *ganepo*
Sumber foto: KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga (2021)

Bu Lina : Permainan hari ini tampaknya lebih menantang, ya? Tadi Bu Lina melihat kalian memindah permainan ke halaman, lalu kalian juga mengubah jarak lempar. Mengapa demikian?

Syakil : Awalnya, *kan* mainnya di atas lantai semen, tapi ternyata susah menegakkan ranting di situ. Lalu, kami pindah ke halaman supaya rantingnya bisa ditancapkan sedikit di tanah.

Bu Lina : Mengapa salah satu ranting tadi diganjal pakai pecahan pot?

Raka : Soalnya, ranting yang satu itu paling pendek dari ranting lain.

Bu Lina : Jadi, diganjal supaya piramidnya lebih kokoh?

Caca : Iya, betul Bu.

Dina : Jarak lempar diubah menjadi 5 langkah, karena piramidanya kecil. Susah melempar kalau jaraknya jauh.

Bu Lina : Mengapa tadi yang digunakan hanya 3 ranting? Padahal, Bu Lina lihat kalian sudah menyiapkan 5 ranting.

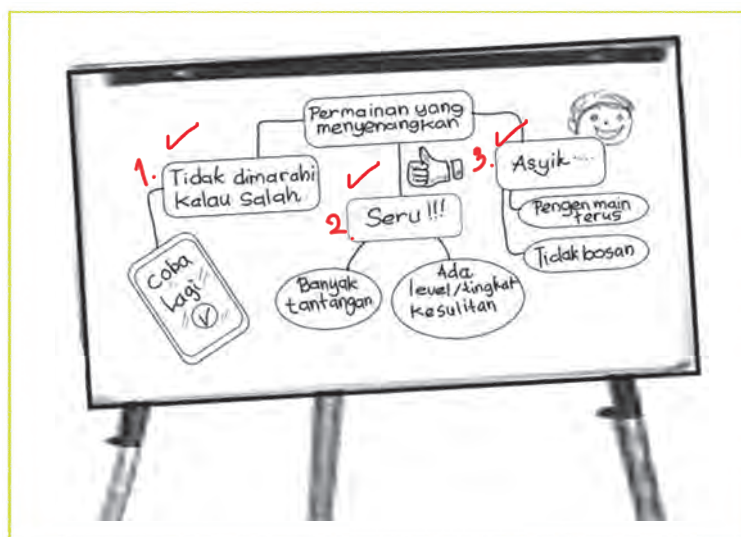
Syakil : Tadi, *kan* memang rencananya mau pasang 5 ranting...tapi runtuh terus piramidnya. Akhirnya, dicoba pakai 3 ranting saja, ternyata malah bisa.

Raka : Main yang pakai ranting ini agak susah, tapi aku suka.

Dina : “Aku juga suka.”

Dari apa yang disampaikan oleh anak-anak, nampaknya mereka sangat menikmati permainan *ganepo*. Apalagi selama 5 hari ini mereka sudah memainkan aneka variasi permainan yang masing-masing mempunyai tantangan yang berbeda.

Tahap Penyimpulan

Bu Dina : Nah, selama 5 hari ini, *kan* kalian main *ganepo* dengan berbagai variasi. Di awal kegiatan projek, kalian menyampaikan syarat permainan yang menyenangkan seperti coretan Bu Lina ini.

Gambar 3.46 Hasil diskusi guru dan anak tentang permainan yang meneyenangkan setelah projek

Bu Lina mengajak anak-anak untuk mengevaluasi satu per satu, dimulai dengan syarat yang pertama, yaitu “tidak dimarahi kalau salah”.

Bu Lina : Apakah saat main *ganepo* ada yang memarahi kalian kalau melakukan kesalahan?

Anak-anak serempak menjawab, “Tidak ada, Bu...”

Syakil : *Kan* kita bikin aturan sendiri. Kalau meleset waktu melempar juga masih boleh coba lagi sampai dua kali.

Bu Lina : Berarti bisa dicentang, ya. Bagaimana dengan syarat kedua: seru, ada tantangan, ada level/tingkat kesulitan?

Caca : Jelas seru banget, Bu. *Kan* ada tantangannya untuk *nyusun* menara atau piramid.

Raka : Alat yang digunakan berbeda, tantangan jadi beda. Seperti ada levelnya kalau main *game* di HP.

Anak-anak yang lain nyeletuk, "Iya, Bu, seru!"

Bu Lina : Berarti, syarat kedua, "Seru!" Bu Lina centang juga, ya. Bagaimana dengan syarat yang terakhir "Asyik, ingin main terus, tidak bosan?

Dina : Itu juga dicentang bu...mainnya asyik *kok*. Tiap sore aku main *Ganepo* sama teman-teman di kampung. Mainnya yang pakai sandal.

Syakil : *Kok* sama. Aku di rumah juga main *Ganepo* sama Mas Nabil dan Mas Doni.

Raka : Pokoknya, sekarang kalau sore mainnya *Ganepo*, Bu. Teman-teman di perumahan juga pada suka *kok*.

Bu Lina : Baik, Bu Lina centang ya". Ini semua syarat permainan menyenangkan tercentang semua. Artinya, permainan *Ganepo* termasuk permainan yang menyenangkan. Apakah kalian semua setuju?

Anak- anak kompak menjawab, "Setuju, Bu..."

Bu Lina : Kalian sudah membuktikan sendiri bahwa permainan yang menyenangkan tidak perlu menggunakan *game* HP. Permainan *ganepo* ini hanya satu dari permainan tradisional lain yang juga menyenangkan, bisa dimainkan bersama teman-teman dan membuat badan kita bergerak.

Raka : Permainan lainnya apa, Bu?

Syakil : Iya Bu, nanti permainannya dicoba seperti *ganepo* ini.

Caca : Ternyata, lebih enak main *bareng* teman-teman, ya, Bu.

Dina : Permainan tradisional lain juga mainnya *rame-rame* begini, Bu?

Bu Lina : Wah, ini bisa jadi projek kita berikutnya. Nanti ibu carikan permainan tradisional lain yang tidak kalah menyenangkan.

"Mau, Bu". "Iya, setuju," anak-anak menjawab bersahutan.

Diskusi hari itu ditutup dengan kesimpulan bahwa permainan *ganepo* tidak kalah dengan *game* di gawai. Bahkan, ketiga syarat permainan yang menyenangkan pun dapat terpenuhi. Selain itu, anak-anak juga menambahkan bahwa lebih

menyenangkan apabila melakukan kegiatan main bersama dengan teman. Mereka bahkan menunjukkan ketertarikan pada permainan tradisional lain yang akan menjadi projek berikutnya.

Contoh Dokumentasi

Para guru PAUD, seperti di bab 3.1, sebaiknya saat berkegiatan tetap merekam aktivitas, celoteh anak, dan karya anak, supaya bisa membuat dokumentasi.

Berikut ini contoh dokumentasi untuk Syakil

	Saat menyusun piramid dari ranting kayu, Syakil dan Berto menggunakan 3 ranting dan berusaha menyusunnya menjadi bentuk piramida. Piramida yang disusun beberapa kali runtuh.
	Syakil meminta bantuan Berto untuk mengganjal ranting dengan pecahan pot. “Coba diganjal bawahnya pakai pecahan pot.” Berto menjawab, “Ini sudah diganjal, tapi kayaknya kurang kuat *lho*.” “Mainnya pindah ke halaman saja. Nanti rantingnya biar bisa ditancapkan ke tanah,” usul Syakil.
	Raka datang ikut membantu menyusun piramid. Dia membantu memegang salah satu ranting. “Ini ranting yang satu harus diganjal, soalnya paling pendek,” kata Syakil.
 Sumber foto: KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga (2021)	Syakil mengganjal ranting tersebut menggunakan 3 keping pecahan pot.

Kemampuan yang muncul 1. Nilai Agama dan Budi Pekerti: • Menunjukkan perilaku baik tolong-menolong 2. Jati diri: • Berani mengungkapkan pendapat • Membangun hubungan sosial secara sehat—dapat bersosialisasi • Menunjukan sikap positif dalam kegiatan fisik 3. Dasar-Dasar Literasi & STEAM: • Kritis dan kreatif dalam menemukan pemecahan masalah • Menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi—suka mencoba tantangan • Mengomunikasikan gagasan • Memahami konsep stabil dan tidak stabil
Langkah selanjutnya: Guru menstimulasi Syakil untuk mencoba menambahkan jumlah ranting yang dipakai untuk menyusun piramida.

Kelanjutan Projek

Indonesia sangat kaya dengan aneka permainan tradisional. Bahkan, pada beberapa jenis permainan tradisional disertai dengan *tembang*/lagu *dolanan* anak. Guru bisa mengenalkan permainan lokal maupun permainan dari daerah lain.

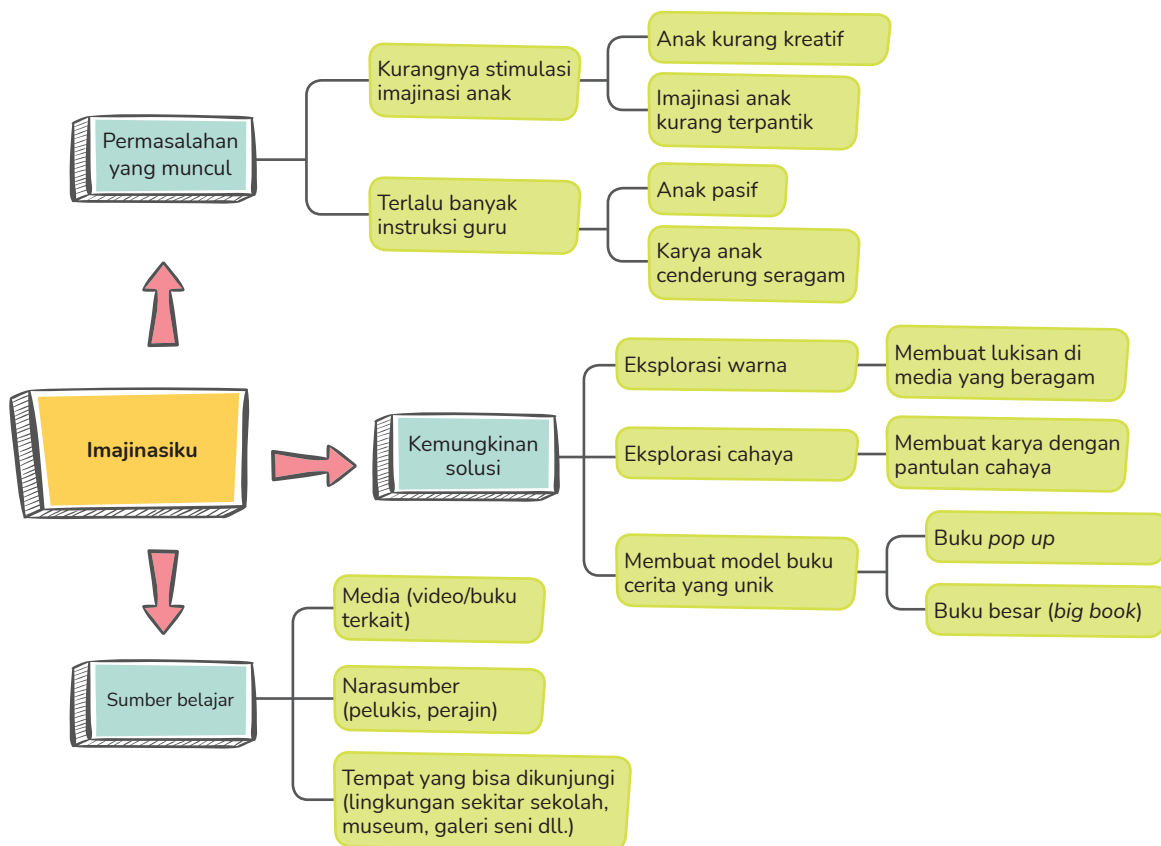
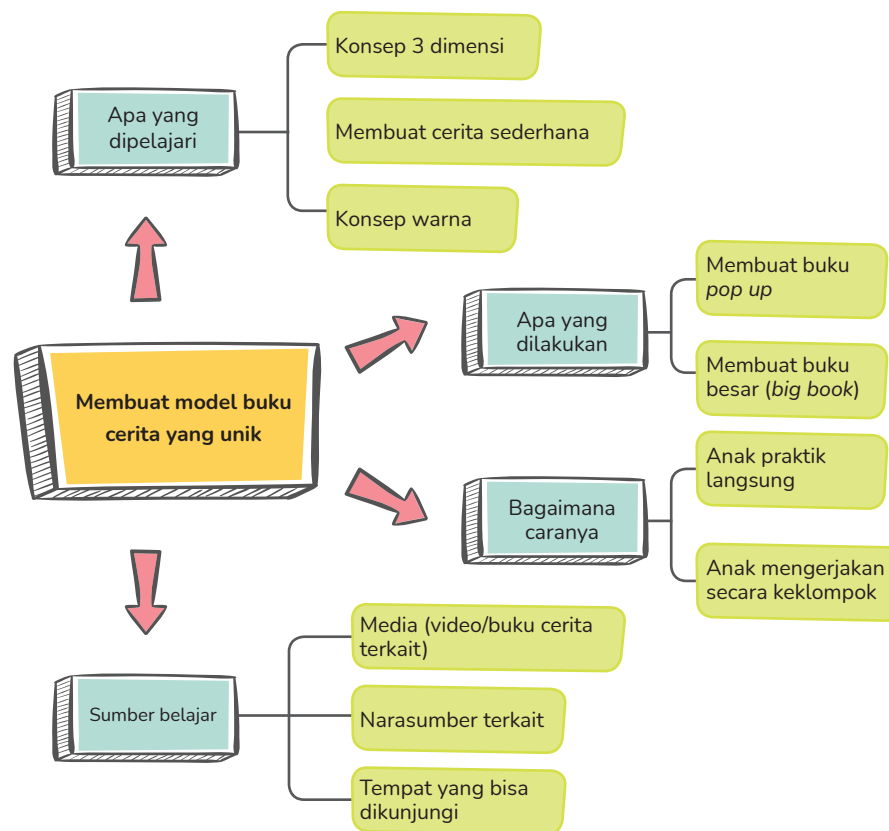
Bagaimana menentukan projek selanjutnya? Silakan disimak lagi penjelasan tentang hal ini di Sub A.

Kegiatan Selingan Projek

Selain kegiatan selingan projek yang sudah dicantumkan pada Bab 3.1, bisa juga ditambahkan dengan mengenalkan aneka lagu dolanan anak, misalnya “Cublak Cublak Suweng”, “Rasa Sayange”, “Ampar-Ampar Pisang”, “Bungong Jeumpa”, dll.

Mohon diperhatikan juga catatan tentang kapan sebaiknya kegiatan ini dilakukan.

D. Tema Imajinasiku

Kegiatan projek yang dilakukan pada tema "Imajinasiku" adalah serangkaian kegiatan yang bisa menstimulasi rasa ingin tahu dan imajinasi anak sehingga anak dapat membuat rekayasa dan memanfaatkan teknologi dalam menciptakan karya yang inovatif dan kreatif. Untuk melihat alternatif projek yang bisa dilakukan, guru perlu memetakan dulu tema Imajinasiku menjadi topik-topik yang menarik supaya bisa menginspirasi anak untuk membuat suatu projek. Seiring berjalannya kegiatan projek, bisa saja ide-ide anak dan guru berkembang. Oleh sebab itu, apabila ada ide yang muncul, ide-ide dapat ditambahkan pada peta konsep. Contoh pemetaan tema "Imajinasiku" adalah sebagai berikut.

Berdasarkan tema besar “Imajinasiku” ini, guru bisa memetakan permasalahan apa yang teramati, lalu apa saja kemungkinan solusinya serta mencari sumber belajar yang dapat mendukung. Misalnya, mengambil topik “Membuat Model Buku Cerita yang Unik”. Contoh pemetaannya menjadi sebagai berikut.

Berdasarkan topik ”Membuat model buku cerita yang unik” ini mulai terlihat kemungkinan kegiatan projek yang bisa dilakukan, bagaimana caranya, dan dari mana mencari sumber belajar yang mendukung.

Contoh Projek Kreasi Buku *Pop Up*

Tahap Permulaan

Setiap hari Kamis jadwal anak-anak TK Ceria adalah “Bercerita Melalui Buku”. Menjelang peringatan Hari Anak Sedunia, bapak-ibu guru mengajak anak-anak berkunjung ke perpustakaan daerah.

Setiba di perpustakaan, rombongan anak-anak TK Ceria disambut oleh Bu Pipit, petugas perpustakaan yang ramah. Bu Pipit mengantarkan anak-anak ke ruang buku khusus untuk anak. Begitu memasuki ruangan tersebut, anak-anak serentak berseru, “Wow...banyak sekali bukunya!” “Ruang bacanya bagus, ada karpet dan bantal-bantal besar.”

Anak-anak tampak tidak sabar untuk segera melihat buku-buku bacaan yang berjejer di rak buku. Bu Ambar dan Pak Andi, guru TK Ceria yang mendampingi anak-anak, mengingatkan anak-anak untuk bersuara dengan pelan karena mereka sedang berada di perpustakaan. Dengan sabar, Bu Pipit meminta anak-anak berkumpul terlebih dahulu.

Bu Pipit : Anak-anak, terima kasih kalian sudah berkunjung ke sini. Buku-buku ini boleh dibaca di sini dan boleh juga dipinjam dibawa pulang, tapi ada syaratnya.

Anak-anak : Syaratnya apa, Bu? Tanya mereka seperti sudah tidak sabar menunggu penjelasan Bu Pipit.

Bu Pipit : Syaratnya, kalian harus menjadi anggota perpustakaan.

"Mau Bu, saya mau, bayar *nggak*?" tanya mereka dengan polosnya.

Bu Pipit tersenyum gembira melihat semangat anak-anak, kemudian menjawab, "Gratis, alias tidak membayar. Akan tetapi, karena kalian masih kecil, untuk menjadi anggota harus memakai fotokopi kartu identitas orang tua kalian. Cukup itu saja."

Rita : Asyik, nanti sepulang dari sini, aku mau bilang sama ibu untuk mendaftar menjadi anggota.

Anak-anak yang lain juga bersahutan menimpali: "Aku juga mau!" "Aku juga!"

Bu Pipit : Baiklah, Bu Pipit tunggu. Sekarang, kalian boleh ambil buku dan dibaca di sini, di ruang baca ini. Kalian boleh pilih yang kalian suka. Jika mau ganti buku yang lain, boleh tapi yang lama dikembalikan dulu ya. Selamat membaca, Bu Pipit kembali ke kantor, ya.

Anak-anak serentak menjawab: "Terima kasih, Bu."

Anak-anak sudah tidak sabar, lalu berhamburan segera memilih buku yang mereka suka. Bu Ambar dan Pak Andi ikut mengambil buku dan membaca bersama anak-anak . Anak-anak yang belum lancar membaca pun ikut asyik dengan melihat-lihat gambarnya. Bu Ambar dan Pak Andi sengaja membiarkan mereka melepaskan ketertarikan terhadap buku. Hanya sesekali saja mengingatkan ketika anak-anak heboh, khawatir mengganggu pengunjung yang lain.

Ketika anak-anak sedang asyik membaca lembar demi lembar buku gambarnya, tiba tiba mereka dikejutkan dengan teriakan Tanti, "Wow, bagus banget! Aku menemukan buku yang lucu. Kalau dibuka, gambarnya bisa lompat." Anak-anak yang lain pada mendekat. "Mana, mana, aku juga pingin lihat!"

Tanti : Lucu sekali, ya.

Agni : Jerapahnya bisa berdiri.

Bara : Komodonya juga.

Pak Andi : Lucu, ya, kalian suka? Coba kalian amati, kenapa gambarnya bisa lompat?

Anak-anak saling mendekat dan mengamati. “Iya lucu, kalau dibuka, gambarnya muncul. Kalau ditutup, rebah lagi.”

Pak Andi : Ada yang tahu, kenapa bisa seperti itu?

Biru : Oh, aku tahu, gambarnya ditempel pakai lem.

Bara mendekat, mengamati dengan teliti, meraba, dan mencoba membolak-balikkan kemudian berkata, “Gambar yang ditempel di kertas ada bagian yang dijepit.” Anak-anak yang lain juga ikut mengamati, meraba, dan mencoba membolak-balikkan.

Pak Andi : Wah, kalian sepertinya sangat tertarik, ya dengan buku cerita model seperti itu. Ada yang tahu apa namanya?

Rita menjawab sambil menunjuk ke bukunya, “Itu ada tulisannya.”

Tanti : Oh iya, b u-k-u---p-o-p--u-p.

Anak-anak yang lain sambil tertawa menyeletuk, “Lucu, ya. Namanya seperti nama minuman.”

Pak Andi memanggil anak-anak lain yang belum melihat. Mereka sedang *asyik* menyimak buku cerita *Ulat Kecil yang Suka Makan* ditemani Bu Ambar.

Pak Andi : Ke sini anak-anak. Lihat, Tanti menemukan buku yang unik dan lucu. Coba kalian lihat!

Anak-anak kemudian lari mendekat dan memegangnya, melihat, membolak-balikkan, dan berseloroh: “Iya, ya lucu, gambarnya bisa berdiri.”

Pak Andi : Kalian suka juga? Tadi teman-temanmu juga suka.
Apa sebenarnya yang membedakan buku cerita *pop up* dan buku cerita bergambar biasa?

Tanti : Kalau buku *pop up* ini, gambarnya bisa ‘muncul’.

Angger : Buku *pop up* tulisannya *nggak* banyak.

Bara : Iya, kalimatnya pendek-pendek.

Biru : Gambarnya lebih banyak daripada tulisannya.

Pak Andi : Oke, Pak Andi catat, ya. Buku cerita yang unik dan lucu itu, gambarnya bisa “muncul”, tulisannya *nggak* banyak, kalimatnya pendek-pendek.

Angger : Kalau semua buku cerita bergambar dibuat seperti buku *pop up* ini, pasti lebih bagus, ya, Pak?

Tanti : Iya, betul, *lho*.

Bu Ambar : Hmmm benar juga, ya....kalau bukunya tambah menarik, pasti banyak juga anak yang tambah suka membaca.

Sambil menunjukkan buku *Semut dan Belalang* yang sedang dibacanya, Biru menyeluk, "Buku ini kalau diubah jadi buku *pop up* pasti keren. Nanti, belalangnya bisa meloncat."

Pak Andi : Wah, ide bagus itu, Biru. Kalau kalian mau, kita bisa *kok* membuat buku *pop up* sendiri.

Biru : Mau, Pak, ayo, Pak! Kita *bikin* sendiri.

Anak-anak yang lain juga saling bersahutan menjawab, "Mau, Pak..."

Pak Andi : Baiklah, anak-anak. Karena sudah siang, kita kembali ke sekolah, ya. Ayah dan ibu sudah menunggu. Besok pagi, kita bicarakan rencana kita lebih lanjut.

Anak-anak lalu bergegas, kemudian Bara mengingatkan, "Teman-teman, bukunya kita kembalikan dulu ke tempatnya!"

Tanti : Pak guru, buku *pop up*-nya kita pinjam, ya. *Kan* kita mau *bikin*.

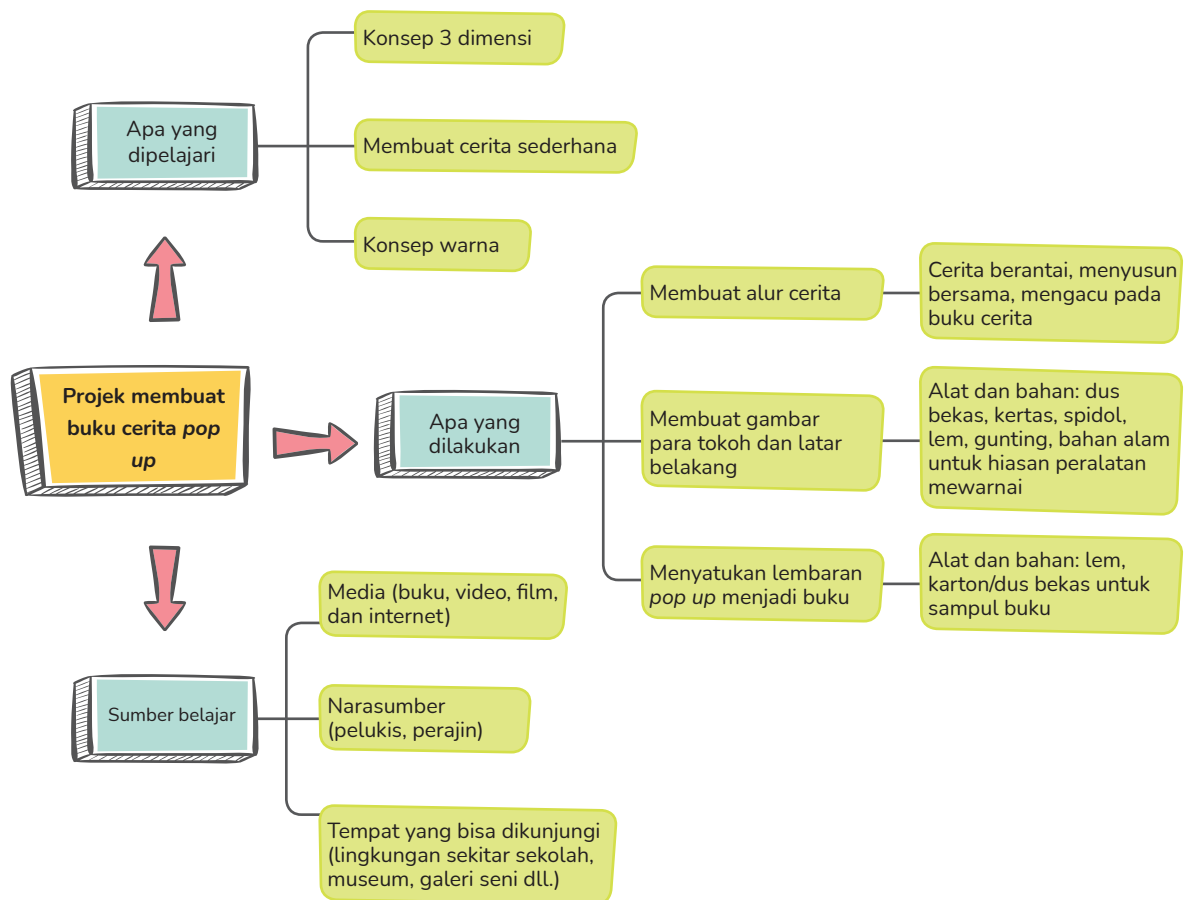
Pak Andi : Oh, iya ya, tapi kita belum menjadi anggota.

Tanti : *Kan* Pak Andi dan Bu Ambar orang dewasa, bisa *dong*... *kan* punya KTP.

Pak Andi : Wah, pintar sekali kamu. Ingat tadi yang dijelaskan Bu Pipit, ya. Baiklah, Pak Andi akan mendaftar sebagai anggota dan kita pinjam buku *pop up*-nya.

Gambar 3.47 Anak membaca buku *pop up*
Sumber foto : KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga, PAUD SALAM Yogyakarta (2019)

Pak Andi mengajak anak-anak kembali ke sekolah. Sepanjang perjalanan, anak-anak masih asyik bercerita tentang buku-buku yang mereka lihat. Meskipun belum semua lancar membaca, mereka terlihat menikmati gambar-gambar yang bagus dengan cerita yang sederhana. Tulisannya besar-besar dan pendek. Mereka juga ingin segera kembali mengunjungi perpustakaan dengan orang tua mereka untuk mendaftar sebagai anggota perpustakaan.

Berdasarkan ketertarikan anak-anak pada buku *pop up*, Pak Andi menyiapkan pemetaan kegiatan projek “Kreasi Buku *Pop Up*” sebagai berikut.

Tujuan Kegiatan

1. Menunjukkan perilaku yang baik yang mencerminkan akhlak mulia.
2. Membangun hubungan sosial secara sehat.
3. Mengenali dan memahami cerita.
4. Mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan.
5. Membangun percakapan.
6. Menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca.
7. Menunjukkan rasa ingin tahu dengan melakukan observasi, eksplorasi, dan eksperimen.
8. Mengenal hubungan simbol dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan mampu memecahkan masalah.
9. Melakukan eksplorasi dan mengekspresikan diri dalam bentuk seni.

Durasi Kegiatan: 5 hari

Durasi waktu dan rancangan kegiatan per hari tidak mengikat. Guru harus mempertimbangkan minat dan gagasan anak. Bisa jadi kegiatannya berbeda dari yang sudah dirancang guru dan durasi waktunya pun bisa lebih panjang

Alat dan Bahan: Gunting, penggaris, pensil, spidol, lem, krayon, kertas gambar, kertas lipat.

Tahap Pengembangan

Kegiatan Hari Pertama: Mendata Bahan dan Alat yang Dibutuhkan

Keesokan harinya, Pak Andi dan Bu Ambar mengajak anak-anak diskusi tentang rencana membuat buku cerita *pop up*.

Begitu sampai di sekolah, Angger langsung cerita.

Angger : Pak guru, nanti pulang sekolah, aku mau ke perpustakaan lagi sama Ibu, mau daftar menjadi anggota. Soalnya aku mau pinjam buku *Semut dan Belalang* yang gambarnya bagus *banget*. Aku mau gambar. Kita jadi buat buku *pop up, kan*?

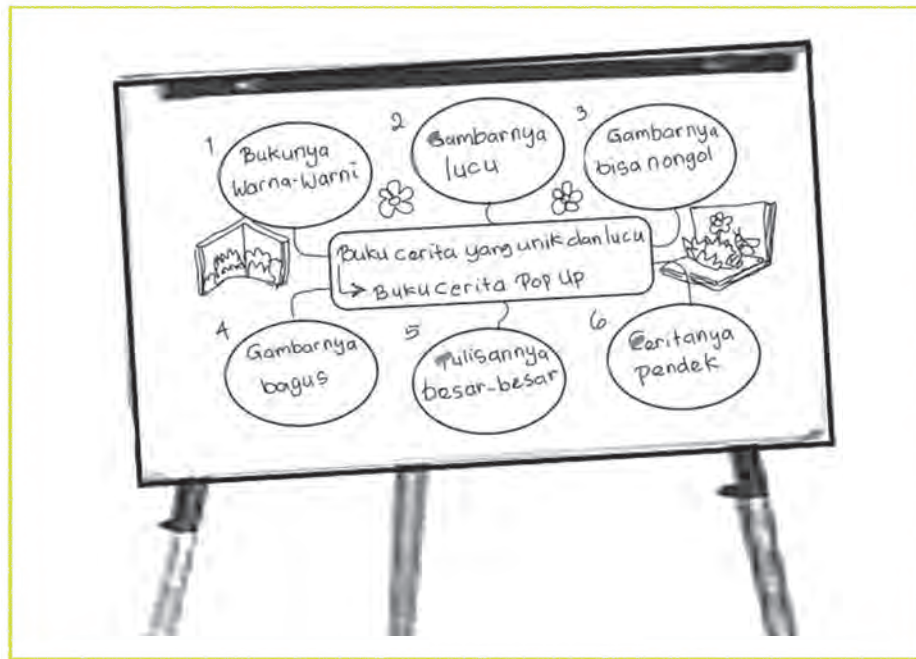
Pak Andi : Wah, kayaknya kamu sudah tidak sabar, ya. Baiklah, panggil teman-temanmu. Kita diskusikan dulu, ya.

Bel sekolah berbunyi dan anak-anak masuk kelas.

Pak Andi : Anak-anak, kemarin waktu kita berkunjung ke perpustakaan kalian menemukan buku cerita *pop up*. Buku yang menurut kalian unik dan lucu. Lalu, apakah kita jadi mau membuat buku *pop up*?

Anak-anak menjawab bersahutan: “Iya, Pak, jadi.” “Nanti aku yang gambar, ya.” “Aku yang nulis.” “Aku mewarnai.” “Aku gambar juga.”

Pak Andi : Baiklah, ternyata kalian semua suka, ya, dan kelihatannya sudah tidak sabar. Kemarin, Pak Andi juga sempat mencatat apa yang kalian sampaikan tentang mengapa suatu buku menjadi unik dan menarik.

Pak Andi menunjukkan coretannya kepada anak-anak dan membacanya satu per satu.

Gambar 3.48 Hasil diskusi guru dan anak tentang buku cerita yang unik dan lucu

Pak Andi : Nah, kalau kalian mau membuat buku *pop up* sendiri, berarti bukunya harus memenuhi hal-hal di atas.

Tanti : Iya, Pak. *Kan* kita mau merayakan Hari Anak. Nanti, kita bisa buat pameran.

Pak Andi : Wah, ide yang bagus itu. Ayo, kita buat rencana dulu. Apa saja bahan dan alat yang diperlukan?

Tanti : Pak, kemarin jadi pinjam bukunya, *kan*. Kita lihat lagi saja.

Pak Andi : Betul sekali, Tanti, kita lihat lagi, ya. Kita teliti bagaimana membuatnya, apa bahannya.

Bu Ambar yang mendengar celotehan anak-anak lalu masuk ke kelas dengan membawa buku *pop up* yang kemarin dipinjam dari perpustakaan.

Bu Ambar : Ini bukunya. *Ayuk*, kita amati dengan teliti, ya. Kita cuma diberi waktu 3 hari untuk meminjam buku ini.

Anak-anak : Baik, Bu, terima kasih.

Anak-anak langsung saling bergantian memegang, meraba, membolak-balikkan halamannya. Ada anak yang mulai tidak sabar mau berebut, tetapi Bara cepat cepat mengingatkan.

Bara : Teman-teman, kita harus hati-hati. Jangan berebut, nanti sobek. Gantian saja melihatnya.

Bu Ambar : Benar kata Bara. Yuk, kita duduk melingkar saja biar bisa bergantian melihatnya.

Anak-anak lalu duduk melingkar saling bergantian melihat dan mengamati dengan teliti.

Pak Andi : Bagaimana, apakah kalian sudah tahu apa saja yang kita butuhkan untuk membuat buku p*op up*-nya?

"Sudah, Pak." "Aku tahu." "Yang jelas pakai kertas." "Pakai lem juga." "Pakai gunting." "Pakai krayon." Jawaban anak sangat beragam.

Bu Ambar : Hebat kalian semua, sebaiknya kita tulis di papan ya supaya tidak ada yang terlewat. Ada yang mau bantu tulis?

"Saya, Bu," jawab Tanti. Lalu Angger juga menawarkan diri, "Saya juga bisa, Bu ."

Bu Ambar : Boleh, nanti bisa bergantian.

Pak Andi lalu membawakan kertas plano dan spidol.

Pak Andi : Bisa ditulis di sini dulu, ya biar mudah.

Anak-anak menyahut: "Oke."

Tanti lalu menggelar kertasnya dan berkata, "Yang ditulis apa dulu? Bahan apa alatnya?"

Angger : Bahannya dulu saja, nanti aku yang menulis alatnya ya. *Kan* kita gantian.

Bu Ambar : Wah, kalian semangat sekali, ya. Ayo kita sebutkan dulu bahannya apa saja biar Tanti bisa menuliskan.

Anak-anak : Kertas gambar. Kertas yang untuk sampul. Lem. Krayon. Kertas lipat untuk menghias. Pensil. Spidol.

Tanti : Sebentar, jangan cepat-cepat, aku *nulisnya* bingung.

Bu Ambar lalu membantu mengulang apa yang disebutkan anak-anak. "Kertas gambar, kertas sampul, lem, krayon, kertas lipat, pensil, spidol. Apalagi anak-anak?" Anak-anak kembali mengamati dan membolak-balikkan, "Sudah cukup." Kemudian Bara menyeletuk, "Bu guru, ini kertas gambarnya dobel, karena gambarnya harus dijepit supaya bisa berdiri. Berarti butuh kertas gambar banyak."

Bu Ambar : "Oh ya, coba teman-teman periksa lagi, benarkah yang dikatakan Bara?"

Anak-anak kembali melihat-lihat, meraba, membolak-balik, mengintip, meneliti. "Iya, Bu, benar," kata mereka sambil bergumam bagaimana membuatnya nanti, ya? Kiki dengan suara lembut berkata, "Ini di bawah gambar ada ceritanya juga, *lho*." "Iya, ya," teman-temannya mengiyakan. "Berarti kita butuh buku cerita," lanjut mereka.

Angger sudah merencanakan nanti pulang sekolah mau ke perpustakaan untuk meminjam buku *Semut dan Belalang*. Rini juga akan membuat cerita dari buku yang dibaca di perpustakaan. Rini tertarik dengan buku cerita *Ulat Kecil yang Suka Makan*. Sepulang sekolah, dia akan meminjam ke perpustakaan.

Bu Ambar : Buku cerita termasuk alat atau bahan ya? Ayo dilanjutkan mencatatnya, siapa tadi yang mau menggantikan Tanti?

Angger : Saya, Bu.

Bu Ambar : Oke, silakan Angger.

Tanti menyerahkan kertas dan spidol kepada Angger.

Bu Ambar : Tadi, kita membutuhkan buku cerita. Menurut teman-teman, buku cerita itu termasuk ke alat atau bahan, ya?

Rini : *Gak* tahu, Bu.

Bara : Mungkin alat, ya, wajahnya kelihatan ragu-ragu.

Pak Andi : Kalau bahan itu, yang bisa cepat habis kalau dipakai. Alat itu habisnya lama, rusak atau menyusut. Menurut kalian, buku cerita termasuk apa?

Tanti : Dimasukkan ke alat saja, Pak, *kan* bisa dibaca berulang-ulang.

Pak Andi : Bagaimana menurut teman-teman? Wajah anak-anak kelihatan ragu-ragu.

Pak Andi : Buku cerita termasuk alat, seperti kata Tanti bisa dibaca berulang-ulang.

Angger : Buku cerita termasuk alat, aku catat, ya. Ayo, apalagi teman-teman, aku sudah siap mencatat.

Anak-anak menyebutkan: "Gunting." "*Cutter*." "Penggaris." "Apa lagi, ya, sambil mengingat-ngingat, "kayaknya sudah cukup."

Angger : Wah, aku nulisnya cuma *dikit*, apa lagi, ya, aku masih *pingin* nulis.

Bu Ambar : Kalau alat dan bahan sudah, apa lagi, ya yang kita perlukan?

Agni : Kita, *kan* belum pernah *bikin*, siapa nanti yang *ngajari*?

Bu Ambar : Iya, ya, apakah ada yang tahu, siapa kira-kira yang akan kita mintai bantuan?

Angger : Oh, saya tahu. Tadi malam, ibuku cerita, kalau Tante Rika pinter membuat buku *pop up*. Tante Rika itu mamanya Dera, saudaraku.

Agni : Kita minta tolong Tante Rika saja kalau begitu.

Anak-anak langsung menyambut gembira: "Asyik, nanti ada yang *ngajari*."

Angger : Nanti kalau ibuku jemput, Pak Andi dan Bu Ambar bilang saja sama ibuku, ya.

Anak-anak menyetujuinya: “Iya”

Bu Ambar : Baiklah. Angger, tolong ditambahkan nama Tante Rika di situ.

Kiki : Bu guru, saya *gak* bisa menggambar.

Rita : Aku juga *gak* bisa, Bu.

Bara : Aku *seneng nggambar*.

Kemudian Angger menimpali: “Aku juga suka menggambar.”

Bu Ambar : Sebenarnya, akan lebih mudah kalau membuat buku *pop up*-nya secara kelompok. Tiap anggota kelompok bisa membagi tugas. Ada yang menggambar, ada yang mewarnai, ada yang menggunting, ada yang menempel dan ada yang menulis.

Pak Andi : Bagaimana kalau seperti itu, anak-anak?

Kiki : Kita *kan* ada 15 anak, kita bagi dua saja.

Bu Ambar : Bagaimana teman-teman, apakah setuju dengan usulan Kiki?

Serempak anak-anak menjawab, “Setuju!”

Bu Ambar : Berarti, kita bagi menjadi dua kelompok, ya. Kelompok Bara dan kelompok Angger.”

Kiki : Kita, *kan* ber-15, kalau dibagi dua, nanti *gak* sama.

Teman-temannya pada tertawa dan menjawab: “Ya, *iyalah*.”

Bu Ambar : Terus, bagaimana?

Angger : Ya, yang satu 7 anak, yang satunya 8 anak. *Kan* orang tidak bisa dibagi. Mereka semua tertawa gembira.

Bu Ambar : Bagus kalian pintar semua. Angger masih mau menulis lagi?

Ganti kertasnya, ya. Kita punya 2 kelompok. Kelompok Bara, anggotanya siapa saja, kelompok Angger anggotanya siapa.

Angger : Aku nulis kelompoknya saja, teman teman menulis sendiri namanya, ya.

Teman-teman menyambut gembira.

Bu Ambar : Wah hari ini kita sudah menyelesaikan banyak tugas, ya. Mari kita lihat catatan kita.

Bu Ambar dan Pak Andi menempel dua kertas catatan yang telah ditulis oleh Tanti dan Angger di di papan tulis . “Kita lihat lagi, ya. Masih ada yang kurang, tidak?” kata Bu Ambar.

Bahan	Alat	Pendamping
Kertas gambar, kertas untuk sampul lem, krayon, kertas lipat untuk menghias, pensil, spidol.	buku cerita gunting *cutter* penggaris	Tante Rika Pak Andi Bu Ambar

Kelompok Angger	Kelompok Bara
Angger, Tanti	Bara, Biru, Kiki

Bu Ambar : Masih ada yang kurang, *nggak*?

Anak-anak membaca ulang, kemudian menjawab: “Sudah cukup, Bu.”

Bu Ambar : “Baiklah anak-anak, hari ini kita sudah mendiskusikan banyak hal. Besok pagi, apa yang yang akan kita kerjakan?

Kiki : Baca buku cerita saja, biar kita bisa bikin ceritanya.

Angger : Iya setuju, pulang sekolah nanti aku mau ke perpustakaan pinjam buku cerita.” Anak-anak yang lain juga menimpali “Iya, kita bikin cerita dari buku yang kita baca besok.

Bu Ambar : Baiklah, besok kita baca buku cerita di kelompok masing-masing, ya. Nanti didampingi Bu Ambar dan Pak Andi.

Anak-anak menyambut gembira: “Hore besok kita baca buku cerita”

Kegiatan Hari Kedua: Membaca Buku Cerita

Beberapa anak membawa buku cerita yang mereka pinjam dari Perpusda. Mereka antusias untuk segera membaca buku bersama-sama.

Pak Andi dan Bu Ambar menemani mereka. Sesuai dengan kesepakatan, anak-anak dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok Angger dan Bara. Kelompok Angger beranggotakan 8 anak. Kelompok Bara beranggotakan 7 anak. Perpaduan gambar dan cerita sehingga anak-anak dapat saling bekerja sama antara yang senang menggambar, membuat cerita, dan menghias.

(Untuk mendampingi membaca buku, Bapak-Ibu guru dapat melihat buku 5)

Kelompok Angger memilih buku cerita *Semut dan Belalang* didampingi oleh Pak Andi. Kelompok Bara memilih buku cerita *Ulat Kecil Yang Suka Makan* didampingi oleh Bu Ambar.

Bu Ambar : Anak-anak, kalian sudah menentukan kelompok dan memilih buku cerita. Buku *pop up* yang akan kalian bikin nanti seperti apa?

Angger : Kelompokku memilih buku *Semut dan Belalang*.

Bara : Kelompokku *Ulat Kecil yang Suka Makan*.

Tanti dan Kiki serempak menjawab: "Aku yang mau *nulis* ceritanya"

Bu Ambar : Kita ada dua kelompok, kalian boleh memilih mau mengerjakan di dalam kelas atau di halaman di bawah pohon supaya tidak saling mengganggu.

Tanti : Asyik, kelompokku di bawah pohon saja, setuju Angger?

Angger : Setuju, ayo teman-teman kita kumpul di bawah pohon.

Bara : Berarti, kelompokku yang di dalam kelas, ya.

Bu Ambar : Betul dan tolong kalian catat di kertas plano apa yang nanti akan kalian gambar dan ceritakan, ya. Setelah selesai di kelompok, kita kumpul lagi. Selamat membaca!

Anak-anak langsung bergabung dengan kelompok masing-masing. Mereka asyik membaca ditemani Bu Ambar dan Pak Andi.

Gambar 3.49 Anak-anak membaca buku cerita
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar (2021)

Angger dan Bara sudah menyiapkan kertas plano dan spidol untuk merancang gambar yang akan mereka pakai untuk buku *pop up*-nya, demikian juga dengan Tanti dan Kiki sudah menyiapkan kertas untuk menulis cerita.

Setelah selesai membaca dalam kelompok, mereka berkumpul di dalam kelas. Angger dan Bara sudah membawa catatan rancangan buku *pop up* kelompok mereka. Bara dan Angger minta tolong Pak Andi untuk menempelkan kertas plano di papan tulis.

Pak Andi : Anak-anak, bagaimana rancangan gambar dan cerita kalian?

Angger : Kami tadi belum mulai menggambar, tapi baru berunding untuk tiap cerita mau diberi gambar apa.

Semut dan Belalang (Kelompok Angger)

1. Semut rajin bekerja mencari makan——gambar 3 ekor semut yang sedang membawa makanan
2. Belalang bermain-main——gambar 2 ekor belalang yang sedang melompat-lompat
3. Musim hujan datang——gambar hujan
4. Belalang lapar tidak punya makanan——gambar belalang sedih, lapar
5. Semut berbagi makanan dengan belalang ——gambar semut memberikan makanan pada belalang

Bara : Kelompokku juga seperti itu. Ini hasil rundingannya.

Ulat Kecil Yang Suka Makan (Kelompok Bara)

1. Ulat menetas dari telur kupu-kupu——gambar ulat dan telur kupu-kupu yang terbuka.
2. Ulat tiap hari makan daun——gambar ulat makan daun
3. Badan ulat bertambah besar——gambar ulat gemuk
4. Ulat mulai membuat kepompong——gambar kepompong
5. Kepompong menjadi kupu-kupu——gambar kupu kupu

Anak-anak melihat coretan yang ditempel di papan tulis. Mereka kelihatan bahagia sekali, matanya berbinar-binar dan semangat sekali.

Angger : Pak guru, besok menggambarnya pakai kertas *ivory*, ya. Kata Tante Rika kertas itu yang bagus.

Tanti : Aku nulisnya mau di kertas lipat yang warna-warni, ya.

Pak Andi : Baiklah, Pak Andi dan Bu Ambar akan menyiapkan kertas *ivory* dan kertas lipat. Besok, kita mulai latihan menggambar dan menulis cerita, ya.

Bara : Latihannya besok pakai buku gambar biasa dulu saja.

Kiki : Iya, aku latihan nulisnya juga di buku saja dulu.

Hari ini anak-anak sudah membuat rancangan gambar dan cerita yang akan dipakai untuk membuat buku *pop up*.

Kegiatan Hari Ketiga: Latihan Membuat Gambar dan Cerita

Hari ini, anak-anak datang ke sekolah dengan membawa krayon, spidol, dan buku gambar dari rumah, walaupun pihak sekolah juga sudah menyiapkan. Hal itu menandakan bahwa mereka antusias dan bahagia mengerjakan projek yang mereka rancang. Ada beberapa anak yang membawa meja lipat karena akan menggambar di halaman sekolah. Pak Andi dan Bu Ambar memberi kebebasan kepada anak-anak untuk berekspresi.

Gambar 3.50 Latihan membuat buku *pop up*
Sumber foto: TK Sai Prema Kumara Denpasar, KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga (2021)

Angger : Aku mau menggambar di luar saja, sambil melihat kalau ada semut dan belalang di pohon.

Bara, Biru, dan teman-teman yang menggambar juga memilih menggambar di luar. Mereka berharap dapat menemukan objek untuk digambar. Anak-anak yang menulis cerita ada yang memilih di dalam kelas, tetapi ada juga yang di luar. Bu Ambar dan Pak Andi tetap mengamati dari jauh dan sesekali saja mendekat supaya mereka lebih leluasa berekspresi dan dapat belajar mandiri. Anak-anak bergantian membaca lagi dan membolak-balik buku cerita pilihannya dan melihat coretan-coretan yang ditempel di papan tulis yang telah mereka buat kemarin.

Setelah selesai, anak-anak berkumpul kembali. Beberapa anak merasa belum mantap dengan karyanya dan ingin melanjutkan gambarnya di rumah.

Pak Andi : Kalian *keren* sekali, coba kita lihat bersama-sama.

Tanti : Besok, nempel tulisannya harus cocok dengan gambarnya ya. Kalau nulis di kertas lipat pasti lebih bagus.

Angger : Gambarnya juga besok pakai kertas *ivory*, iya, *kan* Pak?

Pak Andi : Betul, Bu Ambar sudah beli. Besok pagi, kalian bisa menggambar lagi pakai kertas *ivory* dan nulis di kertas lipat.

Kegiatan Hari Keempat: Membuat Buku *Pop Up* Bersama Tante Rika (Narasumber)

Bu Ambar : Anak-anak, hari ini kita akan mengerjakan projek kita membuat buku cerita yang lucu dan unik, yaitu buku *pop up*. Tante Rika akan menemani kalian.

"Hore," teriak anak-anak menyambut gembira.

"Ini Tanteku," dengan bangga Angger mengenalkan tantenya kepada teman-temannya.

Tante Rika : Halo, teman-teman, salam kenal, ya. Wah, kayaknya kalian sudah siap semua.

Anak-anak menjawab dengan antusias: "Sudah!"

Kiki : Aku bawa banyak kertas lipat. Teman-teman boleh ambil. "Asyik!" "Aku minta, ya!" "Aku juga, ya!" Teman-teman menyambut gembira.

Angger : Ayo, teman-teman. Kita siapkan dulu alat dan bahannya.

Anak-anak bergegas ke kantor mengambil bahan dan alat. Ada kertas *ivory*, kertas gambar biasa, kertas sampul, lem, gunting, kater, penggaris, pensil, spidol, krayon, kemudian mereka tata di atas meja.

Tante Rika : Wah, kalian hebat semua, bisa bergotong-royong. Kita mau mengerjakannya di mana?

Tanti : Di sini saja, mejanya kita taruh di tengah, supaya *gampang* kalau mau ambil barang yang dibutuhkan.

Tante Rika : Ide yang bagus, ayo teman-teman kita bantu angkat mejanya.

Anak-anak bergegas mengatur meja. Setelah selesai, mereka duduk melingkar memperhatikan Tante Rika memberi penjelasan.

Tante Rika membawa beberapa contoh buku *pop up*. Ada yang sederhana dan ada yang rumit. Tante Rika mempersilakan anak-anak mengamati dengan baik. Anak-anak mulai membuka-buka bukunya, mereka membolak-balik, meraba, meneliti bagian-bagian yang membuat gambar dapat berdiri bila dibuka dan rebah kalau ditutup. Tanti, Kiki ,dan teman-teman lain yang suka menulis, memperhatikan cerita yang ada di bawah gambarnya.

Tante Rika : Bagaimana, kalian sudah menemukan cara membuatnya?

Bara : Sudah, *sih*, gambarnya ditempel pakai lem, dan ada bagian yang dijepit.

Tante Rika : Bagus, coba perhatikan lagi, gambar yang ditempel seberapa besarnya?

Bara : Lebih kecil dari kertas yang untuk nempel.

Tante Rika : Kalau begitu, apa yang harus kita lakukan dulu?

Anak-anak : Kita tentukan ukuran buku yang akan kita buat dulu.

Tante Rika : Betul, coba kalian tentukan dulu berapa besar bukunya.

Anak-anak berdiskusi dan melihat lagi buku *pop up* yang dibawakan Tante Rika.

“Kita ukur saja bukunya dengan penggaris,” kata Rini. Anak-anak langsung mengukur lebar dan tinggi buku dengan penggaris.

Tanti : Lebarnya 20 cm dan tingginya 20 cm.”

“Berarti kita menggambarnya lebih kecil dari itu, ya,” sahut teman-temannya.

“Iya,” Tanti dan juga Tante Rika mengiakan.

Tante Rika : Berarti, berapa ukuran gambar yang akan kalian buat?

Angger : Pokoknya lebih kecil dari 20 cm, bisa 15 cm, 16 cm, atau 18 cm.

Tante Rika : Boleh dan masih ada lagi yang harus kalian tentukan. Mau diisi berapa lembar gambar?

Bara kemudian menceritakan bahwa kemarin mereka sudah membentuk kelompok. Ada dua kelompok, yang satu 7 anak, yang satunya 8 anak, tetapi tidak semua anak menggambar. Ada yang memilih menggambar dan ada yang memilih menulis. Kemarin, mereka sudah menentukan gambar dan cerita. Mereka juga sudah membuat rancangan yang ditempel di papan tulis.

“Coba kita lihat catatan kita di kertas yang ditempel di papan tulis,” kata Bu Ambar. Anak-anak lalu melihat catatan di papan tulis. Mereka menyebutkan 5 gambar di buku *Semut dan Belalang* dan 5 gambar di buku *Ulat kecil yang Suka Makan*. Mereka juga menunjukkan gambar-gambar dan tulisan hasil latihan yang sudah dibuat kemarin.

Tante Rika : Wah, bagus sekali. Kalian sudah membuat rancangannya. Berarti, buku yang akan teman-teman buat, lebar 20 cm dan tinggi 20 cm serta isinya ada 5 lembar gambar, begitukah teman-teman? "Iya, betul," jawab mereka serentak.

Tante Rika : Apa yang akan kita lakukan sekarang?

Angger : Memindah gambar ke kertas *ivory*, eh....maksudku menggambar lagi di kertas *ivory*. Kemudian Kiki dan Tanti menimpali, "Aku mau menulis lagi di kertas lipat.

Tante Rika : Bagus-bagus. Nah, sekarang coba perhatikan lagi gambar yang akan ditempel supaya bisa berdiri itu bagaimana?

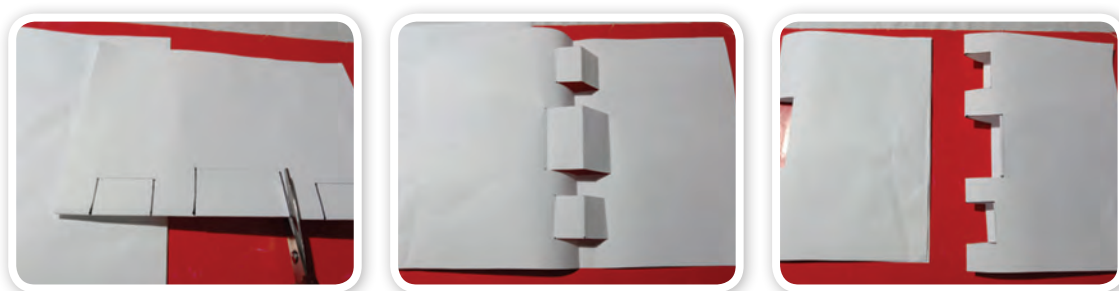
Anak-anak membuka kembali buku *pop up*-nya, meneliti dan kemudian menemukan. "Kertasnya harus dilipat sedikit untuk nantinya di lem, gambarnya di atas lipatan," jawab Bara dengan mantab. Kemudian Kiki juga tidak mau kalah, "Kertas yang untuk nempel gambar digunting, lalu dilipat. Gambarnya ditempel di situ."

Tante Rika : Benar, kalian pintar dan ternyata kalian semua peneliti yang hebat, ya.

Tante Rika melanjutkan penjelasannya.

Ada beberapa cara untuk membuat buku *pop up*, bisa seperti yang tadi kalian sebutkan. Kertas yang akan digambari dilipat sedikit. Lalu, gunting kertas yang digunakan untuk menempel. Selain itu, ada juga cara lain. Kertas untuk meletakkan gambar itu dilubangi atau digunting. Ada juga bagian kertas gambar yang dijepitkan ke lubang itu, lalu dilem. Jadi, gambarnya nanti bisa berdiri bila dibuka dan rebah lagi kalau ditutup.

Nah, kalian boleh pilih mana yang lebih mudah untuk kalian.

Anak-anak kemudian mengamati kembali contoh buku *pop up*, berdiskusi sebentar, dan memilih yang gambarnya tidak dijepit.

Gambar 3.51 Pola dasar untuk menempel gambar
Sumber foto: KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga (2021)

Tante Rika : Bagaimana, kalian sudah memilih? "Sudah," jawab anak-anak sambil menunjukkan contoh buku *pop up* yang dipilih.

Tante Rika : Sekarang, kita sudah bisa mulai. Jangan lupa mengukur kertas yang akan digambari. Kalian boleh memilih mau menggambar dan menulis di mana.

Angger : Kita membuatnya dengan kelompoknya saja, supaya bisa mencocokkan gambar dan tulisannya.

Pak Andi : Betul, Angger, kelompoknya sesuai kesepakatan kemarin, ya. Pak Andi akan mendampingi kelompok Angger dan Bu Ambar kelompok Bara, Tante Rika *wira-wiri,* ya.

Kemudian anak-anak bergegas mencari tempat untuk mengerjakan dengan kelompok masing-masing.

Sebelum menggambar dan menulis, mereka mengukur kertas yang akan digunakan supaya nanti tidak kebesaran bila ditempel. Anak-anak dengan gembira menggambar dan menulis cerita sederhana di kertas masing-masing. Setelah selesai menggambar dan menulis, anak-anak menggunting tulisan dan gambar didampingi Tante Rika, Pak Andi, dan Bu Ambar. Kemudian, mereka menempelkan di kertas yang sudah disiapkan. Jadilah lembar-lembar *pop up*.

Gambar 3.52 Lembar buku *pop up*
Sumber foto: KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga

Tante Rika : Teman-teman, menurut kalian, apakah gambar ini sudah siap untuk disatukan menjadi buku?

“Belum, Tante. Kita warnai dan hias dulu kertasnya. Kita beri gambar lagi biar lebih *keren*,” jawab mereka. Kemudian, mereka kembali mempercantik gambarnya dengan warna-warna dan pernak-pernik dari potongan kertas lipat, sampai mereka merasa yakin karyanya sudah bagus. Pak Andi, Bu Ambar, dan Tante Rika memberi kesempatan seluas-luasnya kepada anak-anak.

Setelah semuanya selesai, mereka menyatukan lembar-lembar kartu *pop up* menjadi buku *pop up* yang lucu.

Kegiatan Hari Kelima: Berlatih Presentasi Menyambut Hari Anak

Anak-anak bangga sekali ketika buku *pop up* mereka akhirnya jadi. Pak Andi dan Bu Ambar mengajak anak-anak untuk menceritakan kembali proses yang telah mereka lalui. Kegiatan ini sekaligus untuk persiapan presentasi anak-anak besok pada peringatan Hari Anak Sedunia yang akan diselenggarakan di sekolah dengan mengundang orang tua dan beberapa tamu lainnya.

Pak Andi : Anak-anak, selamat, ya. Kalian semua hebat! Sudah dapat membuat buku yang lucu. Nanti dapat ditambahkan di perpustakaan kita, ya.

“Hore!” anak-anak berseru sambil bertepuk tangan. “Tapi, kami *pingin bikin* lagi untuk dibawa pulang, Pak,” seru mereka.

Pak Andi : Oh, bagus. Nanti kita rencanakan lagi. Sekarang, coba kita ingat-ingat dari mana munculnya ide kita membuat buku cerita yang lucu itu.

Anak-anak bersamaan menjawab: “Waktu kita berkunjung ke Perpusda, Pak.”

Tanti : Iya, saya yang waktu itu menemukan, Pak.

”Iya,” teman- teman yang lain ikut menjawab.

Pak Andi : Apa yang membuat kalian tertarik?

Anak-anak menjawab beragam: “Lucu.” “Gambarnya bisa melompat.” “Gambarnya warna-warni bagus.” “Ceritanya pendek.” “Terus *pingin* bikin sendiri...”

Pak Andi : Apa tantangannya untuk bisa membuat sendiri?

Tanti : Yang tidak bisa menggambar, Pak.

Kiki dan Rini ikut menjawab juga: “Iya, Pak. Tadinya kami takut karena tidak bisa menggambar.”

Bara : Aku juga bingung, *kan* belum pernah *bikin*. Saya *seneng* menggambar, tapi *nggak* tahu caranya membuat gambarnya bisa melompat seperti itu.

Pak Andi : Terus solusinya bagaimana?

Bara : Kami mengamati, meneliti bukunya, membolak-balik, sedikit tahu, tapi masih agak bingung.

Tanti : Terus, kita pinjam bukunya, besoknya kita diskusikan dengan teman-teman.

Angger : Seru kita diskusinya.

Pak Andi : Serunya seperti apa? Coba siapa yang bisa menceritakan?

Tanti : Kita *bikin* kesepakatan, terus mendata kebutuhan bahan dan alat.

Angger : Cari yang bisa *ngajari*, terus minta tolong tanteku. Terus kita *bikin* kelompok.

Pak Andi : Mengapa membuat kelompok?

Kiki : *Kan* bukunya ada gambar dan ceritanya, aku *nggak* bisa *nggambar*.

Tanti : Iya, aku juga *nggak* bisa *nggambar*, tapi aku suka menulis.

Rini : Aku suka mewarnai, jadi kita bisa kerja sama.

Pak Andi : Oh, jadi dengan kerja sama, kalian bisa menyelesaikan projek buku *pop up* itu, ya.

Serentak anak-anak menjawab: "Betul, Pak."

Pak Andi : Sekali lagi selamat, ya, anak-anak. Kalian hebat semua.Besok tanggal 2 April akan ada peringatan Hari Buku Anak Sedunia. Buku kalian dapat diikutkan pameran.

"Hore!" anak-anak menyambut dengan riang.

Pak Andi : Sekarang, kita pamerkan dulu untuk memperingati Hari Anak Sedunia yang jatuh pada tanggal 20 November. Sekolah kita akan merayakan dengan mengundang ayah ibu kalian dan tamu-tamu yang lain. Kalian siap untuk presentasi?

"Siap" jawab mereka lantang. Tiba-tiba, Biru bertanya, "Presentasi itu apa, *sih*? Aku *nggak* tahu."

Pak Andi : Oh, Biru belum tahu, adakah yang tahu teman-teman?

Rini : Aku tahu. Soalnya kemarin aku sama Ibu *nganter* kakak presentasi di sekolahnya.

Biru : Iya, maksudnya *gimana* presentasi itu?

Rini : Sabar, *to* aku, *kan* belum selesai ceritanya. Kakakku menceritakan apa yang sudah diteliti dan dikerjakan kepada guru dan teman-temannya, *gitu*, lho.

"Tepuk tangan untuk Rini," kata Pak Andi. "Betul seperti itu. Jadi, kalian besok juga menceritakan karya kalian kepada orang tua dan tamu-tamu yang datang," kata Pak Andi menegaskan.

Angger : Berarti, sekarang kita baca dan lihat lagi supaya besok kita bisa menceritakan dengan bagus.

Bara : Kelompokku ceritanya tentang *Ulat Kecil yang Suka Makan*.

Angger : Kelompokku cerita tentang *Semut dan Belalang*.

Pak Andi : Kalau ada yang tanya bagaimana proses membuatnya, kalian mempersiapkan untuk menjawabnya, ya...

Tanti : Beres. Aku, *kan* yang mencatat, jadinya tahu.

Teman-temannya tertawa dan mereka saling menjawab: “Diskusi dengan teman-teman”, “Mencatat bahan dan alat yang dibutuhkan”, “Mencari yang *ngajari*”, “Baca buku cerita untuk mencari ide” apa lagi, ya?

Rini : Kita membuat kelompok supaya bisa saling membantu.

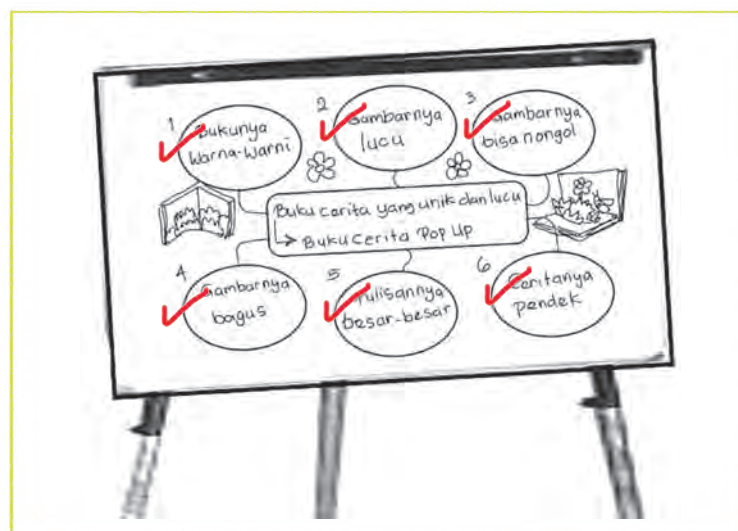
“Jadinya kita kerja bareng,” sahut Kiki.

Pak Andi : Baiklah, sekarang saatnya untuk membacakan buku karya tiap kelompok, ya.

Tiap kelompok maju ke depan kelas untuk membacakan buku *pop up* mereka.

Tahap Penyimpulan

Setelah kedua kelompok selesai membacakan buku cerita *pop up* mereka, Pak Andi dan Bu Ambar meminta anak untuk menganalisis projek mereka selama 5 hari ini. Bu Ambar mengambil kertas plano yang berisi catatan tentang buku yang unik dan lucu.

Pak Andi : Nah, apakah buku yang kalian buat selama 5 hari ini sudah menjadi buku yang unik dan lucu?

Gambar 3.53 Hasil diskusi guru dan anak tentang buku cerita yang unik dan lucu setelah projek

Bu Ambar : Dari poin nomor 1, bukunya warna warni, bagaimana?

Angger : Jelas itu, Bu. Buku *pop up* kita sudah warna-warni.

Anak-anak menyeletuk : “Sudah penuh warna. Warnanya juga bagus banget *lho*.”

Pak Andi : Oke. Dicentang, ya.
Bagaimana dengan yang poin nomor 2: gambarnya lucu?

Bara : Gambar-gambarnya kita buat sendiri dan menurutku lucu, *sih*.

“Iya kok, lucu gambarnya.“ “ Gambar ulatnya gendut dan lucu,” anak-anak bersahutan.

Bu Ambar : Berarti, dicentang juga, *nih*?

“Iyaaaa,” serempak anak-anak menjawab.

Pak Andi : Kalau yang poin nomor 3 sepertinya sudah jelas, ya. Gambarnya bisa *nongol*/muncul. Dicentang juga ini, ya.

“Betul, Pak,” anak-anak langsung menyahut.

Anger : Kalau menurutku, yang nomor 4 bisa sekalian dicentang, Pak.
Kan buku *pop up* kita gambarnya bagus.

“Iya, Pak, betul itu.” “Gambar kita bagus-bagus semua.” “Angger bener, Pak,” anak-anak saling menyatakan pendapatnya.

Pak Andi : Oke..untuk poin nomor 4 juga dicentang, ya.

Bu Ambar : Bagaimana dengan poin nomor 5. Apakah tulisan di buku kalian cukup besar-besar?

Bara : Hmmm, sebenarnya bisa lebih dibesarkan lagi, *sih*.

Biru : Kalau menurutku, sudah pas, *sih*.

Bu Ambar : Bagaimana dengan pendapat teman-teman yang lain?

“Kalau besarnya sudah cukup” “Kurang tebal sedikit tulisannya” “Sudah pas” “Kurang besar sedikit” , tanggapan anak-anak beragam.

Pak Andi : Tanggapannya beragam, *nih*. Ayoo, bagaimana, dicentang apa tidak?

Tanti : Kalau dicentang tapi ada catatan sedikit, gimana, Pak?

Pak Andi : Maksudmu, poin no 5 dicentang, tapi di bawahnya diberi catatan, begitu?

Tanti : Iya, Pak. Catatannya : tulisan ditebalkan sedikit.

Bu Ambar : Bagaimana, anak-anak?

Anak-anak tampak termenung sebentar. Tiap kelompok membuka lagi buku *pop up* nya. Mereka tampak berunding.

Angger : Iya, Pak, dicentang tapi diberi catatan seperti kata Tanti tadi.

Bara : Kita tebalkan sekarang *aja*, masih bisa, *kok*.

Bu Ambar : Ide bagus, Bara. Silahkan ditebalkan ya tulisannya. Ini bu Ambar centang.

Pak Andi : Sekarang, poin terakhir, poin 6, yaitu ceritanya pendek. Bagaimana pendapat kalian?

Biru : Iya jelas pendek, *kan* cuma 5 halaman.

Tanti : Setuju, ceritanya pendek.

Anak-anak yang lain juga menyatakan persetujuannya. Jadi, pak Andi juga mencentang poin 6.

Angger : Pak, kita, *kan* sudah latihan membuat buku *pop up*. Aku pingin *bikin* kartu ucapan tapi yang *pop up*.

Bara : Wah bagus itu, kartu ucapan ulang tahun bisa dibuat gambar balon warna-warni yang bisa *nongol*.

Tanti : Atau gambar roti *tart* yang lilinnya nongol semua.

Biru : Wah....ayoo, Pak kita bikin kartu *pop up*.

Pak Andi : Ide kalian *keren*....projek kita berikutnya membuat kartu *pop up* ya." "Bisa untuk kartu ulang tahun, kartu Natal, kartu Idulfitri, kartu Hari Ibu, kartu Hari Ayah, dll.

Anak- anak penuh semangat menanggapi ide yang disampaikan oleh Tanti. Bu Ambar pun mencatat ide yang disampaikan anak untuk perencanaan projek berikutnya.

Bu Ambar dan Pak Andi senang sekali ternyata anak-anak mampu menjawab tantangan mereka untuk membuat buku cerita yang lucu dan unik, yaitu buku *Pop Up*. Hasil analisis anak-anak ada sedikit catatan untuk tulisan yang sudah cukup besar, tetapi kurang tebal.

Projek membuat buku *pop up* yang melibatkan anak sejak dari membuat perencanaan sampai mewujudkannya merupakan proses yang sangat dinamis dan penuh tantangan. Terbukti ketika sejak awal projek, anak sudah dilibatkan dan pemilihan projek berdasarkan minat mereka, maka anak-anak dengan penuh antusias dan semangat dapat memecahkan masalah yang mereka hadapi dan sanggup menyelesaikan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil percakapan Pak Andi dengan anak-anak pada waktu mereka diminta menceritakan kembali projeknya, untuk persiapan presentasi.

Dokumentasi:

Guru hendaknya mencatat dan mendokumentasikan proses yang terjadi setiap hari, baik celotehan, interaksi yang terjadi antar-anak, maupun karya mereka.

Dengan demikian, guru dapat mengevaluasi dan mengembangkan sehingga projek berikutnya dapat lebih baik.

Contoh dokumentasi guru

	Angger menggambar dua semut besar dan satu semut kecil dengan menggunakan spidol warna hitam.
	Angger menggunting gambar semut dengan gunting kecil.
	Angger menjajarkan potongan gambar semut di lembar *pop up*. "Bu Ambar, sepertinya gambar semutku terlalu besar," katanya. Guru bertanya mengapa menurutnya gambar semut terlalu besar. "Kalau besar begini, nanti tidak bisa ditempel gambar lain," jawab Angger. Guru menanyakan apa yang mesti dilakukan dan Angger menyampaikan akan membuat gambar semut yang lebih kecil.
	Angger menggunting gambar semut yang lebih kecil.
 Sumber foto: KB Little Star Kids Activity Centre Salatiga (2021)	"Kalau begini pas, Bu. Nanti masih bisa diberi tambahan hiasan atau gambar lain," kata Angger sambil menjajarkan guntingan gambar semut.

Kemampuan yang muncul 1. Nilai Agama & Budi Pekerti: • Berperilaku terpuji 2. Jati diri: • Berani mengungkapkan pendapat • Membangun hubungan sosial secara sehat, dapat bersosialisasi dan mandiri dalam mengerjakan tugas • Koordinasi motorik halus saat menggunting 3. Dasar-Dasar Literasi & STEAM: • Kritis dan kretif dalam menemukan pemecahan masalah • Menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, suka mencoba tantangan • Mengomunikasikan gagasan • Dapat mengenal ciri-ciri binatang melalui eksplorasi • Memahami hubungan sebab akibat • Mempunyai daya kreasi • Dapat menghitung dan menakar.
Langkah selanjutnya: Guru menstimulasi Angger untuk menakar ukuran gambar belalang supaya bisa pas saat ditempel di lembar *pop up*.

Kegiatan Lanjutan

Tema "Imajinasiku" masih sangat mungkin untuk dikembangkan menjadi beberapa projek yang menantang. Pada peta konsep di atas masih ada kegiatan, antara lain:

1. Eksplorasi warna: membuat lukisan dengan media beragam
2. Eksplorasi cahaya: membuat karya dengan pantulan cahaya
3. Membuat model buku cerita yang unik: buku *pop up* dan buku besar.

Di samping situasi dan kondisi setempat, kreativitas dan kemampuan guru juga sangat memengaruhi dalam mengembangkan kegiatan projek. Oleh karena itu, guru perlu belajar terus-menerus untuk mengembangkan diri.

Apabila anak-anak masih berkeinginan untuk melanjutkan projek seperti pada pembicaraan di atas, anak-anak masih ingin membuat buku *pop up* untuk dibawa pulang, kartu *pop up* untuk ucapan selamat, maupun projek yang berbeda, guru harus merespon. Prosedurnya kembali seperti pada awal projek.

Selingan dalam Projek

Selama melaksanakan projek, guru dapat memberikan selingan kegiatan untuk menjaga semangat anak-anak. Misalnya, menyanyi dengan lagu-lagu yang sesuai dengan tema, membuat puisi, permainan, tebak-tebakan, dan lain-lainnya. Guru hendaknya kreatif.

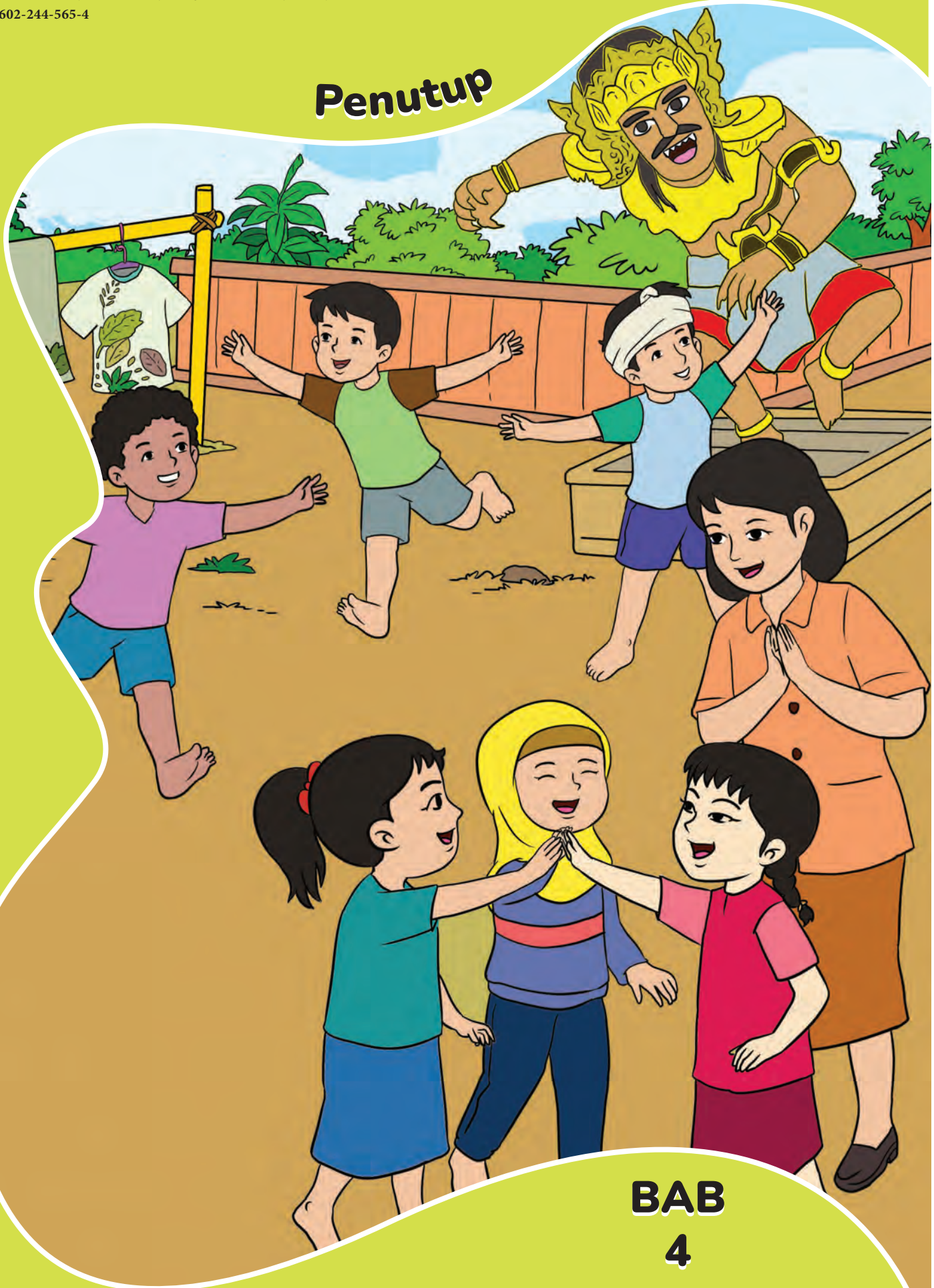
Kegiatan selingan ini hendaknya tidak memotong keasyikan anak saat menjalankan kegiatannya. Guru harus paham saat memberikan kegiatan selingan ini kepada anak.

1. Puisi : Puisi sederhana karangan guru

   Buku Sahabatku

   Buku, kau setia menemaniku
   Buku, darimu aku tahu tentang sesuatu
   Kisah-kisah lucu, yang menghiburku
   Buku kau sahabatku
   Kau hadirkan kisah lucu binatang kesayanganku.

2. Menyanyikan tembang dolanan anak, misalnya “Jamuran”, “Jaranan”, “Lindri”, “Kacang Goreng”, “Cublak-Cublak Suweng”, “Gumregah”, “Ancak-Ancak Alis”, “Sepuran”, “Lepetan”, “Kembang Melati”.

   Lagu-lagu tersebut sudah diterbitkan dengan teknologi *Augmented Reality* yang dapat diunduh melalui aplikasi artda secara gratis melalui Google Play. Buku ini diterbitkan oleh Laboratorium Sariswara Ki Hadjar Dewantara Yogyakarta bekerja sama dengan Bidang Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Guru juga bisa mengenalkan lagu-lagu daerah sesuai dengan wilayah masing-masing.

Upaya pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia terus dilakukan melalui pengembangan kurikulum, pembinaan guru, dan perbaikan sarana prasarana. Buku *Pedoman Projek Profil Pelajar Pancasila* ini merupakan salah satu bagian dari serangkaian buku pedoman guru PAUD yang diterbitkan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi sebagai perwujudan dari pengembangan kurikulum PAUD.

Buku pedoman ini diharapkan dapat membantu guru menemukan alternatif pembelajaran yang menarik, berpusat pada anak, kontekstual, dan terkait dengan lingkungan setempat. Contoh-contoh pembelajaran projek yang disajikan dalam buku ini sudah dipraktikkan pada beberapa lembaga PAUD di Indonesia dan dapat menjadi pemantik ide yang bisa dikembangkan dan disesuaikan dengan kondisi setempat.

Mengingat pembelajaran berbasis projek merupakan hal yang relatif baru, guru harus aktif mengembangkan diri untuk menjadi pembelajar sejati. Kurikulum sebagus apa pun tanpa diimbangi dengan peningkatan kemampuan guru, hasilnya akan sia-sia.

Buku *Pedoman Projek Profil Pelajar Pancasila* ini disusun berdasarkan kurikulum yang memerdekakan, baik bagi anak maupun guru. Kurikulum merdeka memberi ruang seluas-luasnya kepada setiap sekolah untuk menerjemahkan sesuai dengan kondisi masing-masing daerahnya, serta memberi ruang kepada anak untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensinya.

Pelaksanaan Projek Profil Pelajar Pancasila ini diharapkan dapat mendorong terciptanya sistem pendidikan berbasis budaya dan keunggulan lokal serta terintegrasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, akan lahir anak-anak yang mandiri, memiliki cakrawala luas, siap menghadapi perubahan zaman, serta tidak tercerabut dari akar budaya dan masyarakatnya.

Akhir kata, selamat mencoba. Semoga menginspirasi. Salam merdeka belajar dan merdeka bermain.

“Dalam pendidikan, harus senantiasa diingat bahwa kemerdekaan itu bersifat tiga macam: berdiri sendiri, tidak tergantung orang lain, dan dapat mengatur dirinya sendiri.”

Ki Hadjar Dewantara

Indeks

Glosarium

beleganjur: musik tradisional Bali yang dimainkan dalam barisan sambil berjalan untuk mengiringi pawai kesenian, upacara adat dan agama serta kegiatan lainnya.

eco enzyme: cairan yang dibuat dari hasil fermentasi sampah organik (kulit buah segar yang mengandung banyak vitamin C dan juga sisa sayran segar).

megambel: memainkan alat musik tradisional Bali yang berupa gambelan.

molase: cairan dari produk sampingan gula pasir.sering juga disebut tetes tebu.

ngelawang: ngelawang berasal dari kata lawang yang artinya pintu. Dalam tradisi ngelawang ini anak-anak mengarak barong dari pintu ke pintu keliling desa, dengan diiringi gambelan bleganjur.

nukub: proses menutup kerangka ogoh-ogoh dengan kertas.

ogoh-ogoh: boneka besar yang oleh masyarakat Bali dimaknai sebagai bhuta kala (kekuatan negatif) yang mengganggu keseimbangan alam dan kehidupan manusia.

pop up: sembul. Misal buku *pop up* adalah buku yang memiliki unsur 3 dimensi dan bila dibuka gambarnya bisa menyembul atau bergerak.

sanan: rangkaian bambu untuk mengangkat ogoh-ogoh.

tapel: bagian wajah dari ogoh-ogoh/karya seni Bali lainnya.

Daftar Pustaka

Dewantara, Ki Hadjar. 2013. *Ki Hadjar Dewantara Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka I (Pendidikan)*. Jogjakarta, UST-PRESS bekerja sama dengan Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.

Dewantara, Ki Hadjar. 2013. *Ki Hadjar Dewantara Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka II (Kebudayaan)*. Jogjakarta, UST-PRESS bekerja sama dengan Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.

Helm, Judy Harris, and Kats Lilian G. 2001. *Young Investigators The Project Approach in The Early Years*. New York, Teacher College Press.

Siantajani, Yuliati. 2020. *Konsep dan Praktek STE(A)M di PAUD*. 1 ed., Semarang, Sarang Seratus Aksara.

Siantajani, Yuliati. 2020. *Loose Parts Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD*. 2 ed., Semarang, Sarang Seratus Aksara.

https://www.brighthorizons.com/family-resources/nurturing-creativity-and-imagination-for-child-development

Profil Penulis

Nama Lengkap : Dra. Dyah M. Sulistyati
Email : -
Instansi : -
Alamat Instansi : -
Bidang Keahlian : -

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. 1989 – 1991, English Teacher & Youth Program Coordinator, The Consortium of Save The Children and Experiment in International Living, Galang Refugee Camp.
2. 1991 – 1995, Durable Solutions Field Assistant, United Nations High Commissioner For Refugees, Galang Refugee Camp
3. 1996 – 1997, English Instructor, Center for Language Training, Soegiyopranoto Catholic University, Semarang, Central Java
4. 1998 – 2000, HRD & Training Officer, Join Operating Body Pertamina Santa Fe Tuban, East Java
5. 2002 – Sekarang, Pengelola, Little Star Kids Activity Centre, Salatiga, Central Java
6. 2012 – Sekarang, Praktisi dan Trainer Pendidikan Anak Usia Dini
7. 2012 – Sekarang, Konselor Laktasi
8. 2015 – Sekarang, Asesor PAUD, BAN PAUD PNF, Central Java
9. 2016 – Sekarang, Fasilitator Pendidikan Keluarga

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

-

Profil Penulis

Nama Lengkap : Sri Wahyaningsih, Bsc
Email : salam.sriwahyaningsih@gmail.com
Instansi : Sanggar Anak Alam Yogyakarta
Alamat Instansi : Nitiprayan RT 04 Ngestiharjo Kasihan Bantul Yogyakarta 55182
Bidang Keahlian : Pendidikan Anak

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Pendiri dan pengelola Sanggar Anak Alam Oktober 1988-hingga sekarang
2. Ketua Kelompok Tani Wanita Barokah Nitiprayan Januari 2015-sekarang
3. Narasumber Pendidikan dan Ekonomi Kerakyatan 1985-sekarang

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. TK Kristen Karangdawa 1966-1967
2. SD Kristen Karangdawa 1968-1973
3. SMP N Karangdawa 1974-1976
4. SMA BOPKRI II Yogyakarta 1977-1980 (Mundur 1semester Ketika Pak Daud Yusuf jadi menteri Pendidikan)
5. Akademi Keuangan dan Perbankan Yogyakarta 1981-1985 (Cuti 2tahun)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Kembali ke Rumah Pancasila 2012
2. Oase Pendidikan di Indonesia 2014
3. Sekolah Apa Ini? 2019

Profil Penulis dan Ilustrator

Nama Lengkap : I Wayan Wijania, S.Pd.AUD., M.Pd.
Email : wijaniarama@gmail.com
Instansi : PAUD Sai Prema Kumara
Alamat Instansi : Jl. Kemuda III, No.9B, Br. Bantas, Ds Peguyangan kangin, Denpasar Utara Kota Denpasar, Bali
Bidang Keahlian : Pendidikan PAUD/Ilustrasi

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Kepala TK Sai Prema Kumara • Juli 2007-Sekarang
2. Guru Lukis di TK Sai Prema & SD Sathya Sai • 2011-2019
3. Trainer PAUD • 2013- Sekarang
4. Fasilitator Pendidikan Keluarga • 2015-Sekarang
5. Asesor BAN PAUD & PNF Provinsi Bali • 2019-Sekarang

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. TK Banjar Umapoh: Br. Umapoh, Kec Baturiti, Tabanan Tahun 1983-1984
2. SD Negeri 1 Bangli: Kec. Baturiti, Tabanan Tahun1985-1991
3. SMP Negeri 1 Baturiti: Kec Baturiti, Tabanan Tahun1991-1994
4. SMK Negeri 1 Sukawati: Kec. Sukawati, Gianyar Tahun1994-1997
5. D2 PGTK IKIP PGRI Bali, Denpasar Tahun 2005-2007
6. *Advance Diploma Course on Human Values Education at ISSE*: Lamnarai, Lopburi, Thailand Tahun 2007-2008
7. Pendidikan S1 PAUD Universitas Terbuka: Denpasar Tahun 2011-2013
8. Pendidikan S2 Manajemen Pendidikan, Undiksha: Singaraja Tahun 2015-2017

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

Kisah Inspiratif Perjalanan NS IN Menggapai Mimpi" Tahun 2021

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Yuliati Siantajani, M.Pd.
Email : yulie.aksara@gmail.com
Instansi :
Alamat Instansi :
Bidang Keahlian :

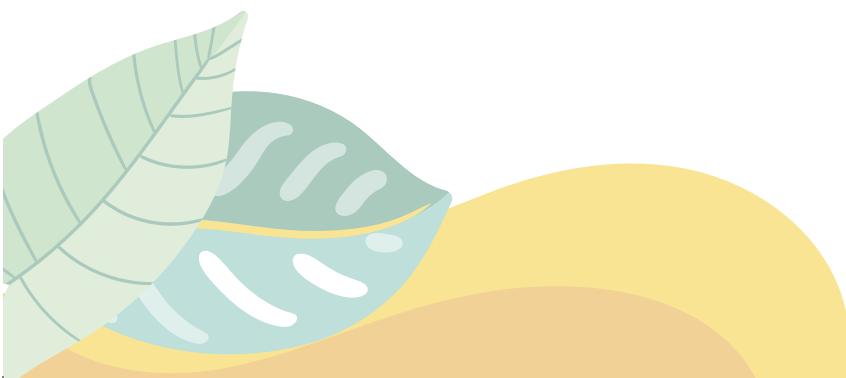
Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Founder Sekolah Bukit Aksara Semarang
2. Founder PT Sinau Seumur Hidup
3. Komisaris PT Sarang Seratus Aksara -publisher
4. Advisor Mamaguru - co teaching network

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

Doktor PAUD dari Universitas Negeri Jakarta, lulus tahun 2014

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Loose Parts Material Otentik StimulasiPAUD
2. Konsep dan Praktek STE(A)M di PAUD
3. Buku cerita Serial STEAM untuk anak (Pisang dan Musang, Batu dan Bambu, Cangkul dan Cacing)

Profil Penyunting

Nama Lengkap : Dr. Dewaki Kramadibrata, M. Hum.
Email : dewaki56@gmail.com
Instansi : Kampus UI
Alamat Instansi : Program Studi Indonesia FIB UI, Kampus UI, Depok 16424

Bidang Keahlian : Filologi (Pernaskahan) Nusantara, Sastra, dan Bahasa Indonesia

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Dosen di Program Studi Indonesia FIB UI
2. Pengajar Mata Kuliah Bahasa Indonesia di Program Studi Filsafat Sekolah Tinggi Filsafat Driyarkara Jakarta sejak tahun 2008 sampai sekarang

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-1 FSUI selesai tahun 1981
2. S-2 FSUI selesai tahun 1991
3. S-3 FIB UI selesai tahun 2015

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. 1983 *Lakon Jaka Sukara*. Jakarta: Projek Pengembangan dan Penelitian Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.
2. 1993 Hi*kayat Sempurna Jaya: Cerita Wayang Melayu Kreasi Muhammad Bakir*. Jakarta: FSUI.
3. 2019 *Hikayat Khalifah Abu Bakar, Umar, Usman dan Ali sampai Peperangan Hasan dan Husain di Karbala*. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.

Judul Buku yang Pernah Disunting (10 Tahun Terakhir):

1. Menyadur dan menyunting buku Susan Blackburn, *Kongres Perempuan Pertama: Tinjauan Ulang*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia dan KITLV-Jakarta, 2007.
2. *Buku Sejarah Kebudayaan Indonesia: Bahasa, Sastra, dan Aksara*. Jakarta: Rajawali Press, 2009.
3. *Katalog Naskah Pecenongan Koleksi Perpustakaan Nasional: Sastra Betawi Akhir Abad ke-19* bersama H. Chambert-Loir. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI, 2013.
4. Buku *Aksara, Budaya, dan Naskah Nusantara*. Depok: Manassa, 2017.
5. Buku Achadiati Ikram, *Pengantar Penelitian Filologi*. Depok: Manassa, 2019.

Profil Ilustrator

Nama Lengkap : Malikul Falah
Email : malikulfalah@gmail.com
Instansi : CV Erzatama Karya Abadi
Alamat Instansi : Grand Kahuripan Patuha V Blok EG-16 Klapanunggal Bogor
Bidang Keahlian : Desain Grafis/Ilustrasi

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. 2015-sekarang : Konsultan desain, ilustrasi, dan penerbitan (Bogor)
2. 2013-2015 : Desainer PT Zaytuna Ufuk Abadi (Jakarta)
3. 2011-2013 : Desainer PT Ufuk Publishing House (Jakarta)
4. 2010-2011 : Layouter/Desainer PT Leuser Cita Pustaka (Jakarta)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. 2008-2009 : Fakultas Ekonomi Universitas Pancasila
2. 2001-2002 : Diploma Desain Grafis PIKMI Garuda Bandung

Buku yang Pernah dibuat Ilustrasi dan Tahun Pelaksanaan (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Teks Pelajaran Informatika Kelas VII dan X, Kemendikbud 2020
2. Buku Teks Pelajaran SMK/MAK, Kemendikbud 2019.
3. Rahasia di Balik Penciptaan Organ Tubuh Manusia. Zaytuna Ufuk Abadi 2017
4. Buku PAUDNI Jamu Kunyit, Puskurbuk, Kemendikbud 2015
5. Buku PAUDNI Berlibur ke Pesisir Barat, Puskurbuk, Kemendikbud 2015

Penghargaan (10 Tahun Terakhir):

1. Penulis terpilih Gerakan Literasi Nasional Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud 2019.
2. Desainer Terbaik Kategori Fiksi Remaja, Indonesia Membumi KPK-IKAPI 2015.

Profil Penata Letak (Desainer)

Nama Lengkap : Erwin
Email : wienk1241@gmail.com
Bidang Keahlian : Layout/Settting

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

2016 – sekarang : Freelancer CV. Eka Prima Mandiri
2015 – 2017 : Freelancer Yudhistira
2014 – sekarang : Freelancer CV Bukit Mas Mulia
2013 – sekarang : Freelancer Pusat Kurikulum dan Perbukuan
2013 – 2019 : Freelancer Agro Media Group
2012 – 2014 : Layouter CV. Bintang Anaway Bogor
2004 – 2012 : Layouter CV. Regina Bogor

Judul Buku dan Tahun Terbit yang Didesain (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Teks Matematika kelas 9 Kemendikbud
2. Buku Teks Matematika kelas 10 Kemendikbud
3. SBMPTN 2014
4. TPA Perguruan Tinggi Negeri & Swasta
5. Matematika Kelas 7 CV Bintang Anaway
6. Siap USBN PAI dan Budi Pekerti untuk SMP CV Eka Prima Mandiri
7. Buku Teks Matematika Peminatan Kelas X SMA/MAK Kemendikbud